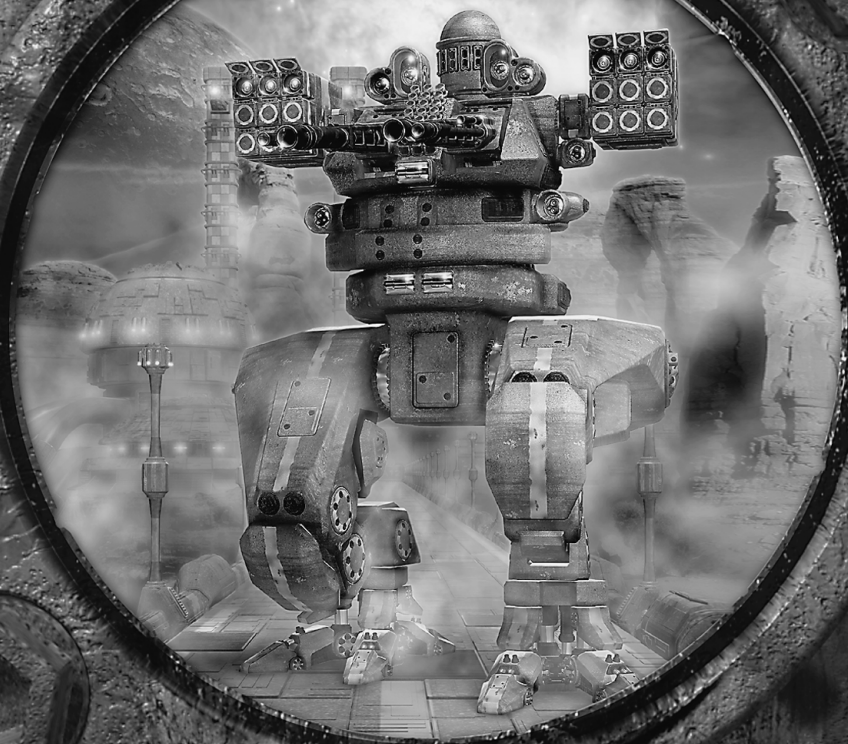




PARKAN

ЖЕЛЕЗНАЯ СТРАТЕГИЯ



**Руководство
пользователя**

© 2001 Nikita Ltd. Все права
защищены.

Все упомянутые товарные знаки
являются исключительной
собственностью их владельцев.

Содержание

1 Технические требования и описание установки игры.	7
1.1 Технические требования. 7	
1.2 Поддержка графических 3D–ускорителей.	7
1.3 Установка игры.	9
2 Предыстория игры.	13
3 Описание главного меню и настроек игры.	17
3.1 Главное меню игры. Общее описание.	17
3.2 Демо	18
3.3 Одиночные игры	18
3.3.1 Обучающие миссии ...	18
3.3.2 Кампании	18
3.3.3 Одиночные миссии ...	19
3.4 Сетевые игры	19
3.4.1 Сетевые игры. Режим сервера.	20
3.4.2 Сетевые игры. Режим клиента.	21
3.5 Загрузка игры	21
3.6 Настройки	21
3.6.1 Видео	21
3.6.2 Аудио	22
3.6.3 Управление игрой ...	23
3.6.3.1 Управление	23
3.6.3.2 Манипуляторы	24
3.7 Авторы	24

3.8 Выход	24
4 Режимы управления игрой.	27
4.1 Управление объектом от первого или от третьего лица.	27
4.1.1 Управление движением Капитана и варботов... 28	
4.1.1.1 Управление Капитаном. 28	
4.1.1.2 Управление варботом.. 29	
4.1.2 Приборы и индикаторы, используемые для управления объектом. . 30	
4.1.2.1 Прицел	30
4.1.2.2 Система регулировки увеличения прицела. . 30	
4.1.2.3 Инфравизор	30
4.1.2.4 Блок индикаторов систем вооружения.	31
4.1.2.5 Экран сенсорной системы. 32	
4.1.2.6 Индикатор состояния цели.	33
4.1.2.7 Индикатор повреждений.	33
4.1.2.8 Спутниковая карта. ...	34
4.1.2.9 Индикаторы работы внутренних систем боевого костюма или варбота.	34
4.1.2.10 Прочие указатели и сервисные функции. ...	35
4.2 Управление группой ведомых.	37

4.3	Управление в командном (стратегическом) режиме	37	4.4.5	Просмотр боевого задания.	49
4.3.1	Доступ в режим командного (стратегического) управления.	37	5	Боевые роботы (варботы): конструирование и использование.	51
4.3.2	Камера командного (стратегического) режима управления.	39	5.1	Типы варботов.	51
4.3.3	Выход из командного (стратегического) режима управления.	39	5.2	Конструктор роботов	53
4.3.4	Основное меню командного (стратегического) режима управления.	40	6	Здания и их назначение	57
4.3.4.1	Меню варботов.	40	6.1	Важнейшие функциональные подсистемы зданий.	57
4.3.4.2	Курсоры при отдаче приказов на ландшафте и на спутниковой карте.	44	6.2	Описание отдельных зданий.	58
4.3.4.3	Меню управления зданиями.	44	6.2.1	Здания работы «Зодчих»	58
4.3.4.4	Прочие указатели и сервисные функции.	47	6.2.2	Обычные здания полевых лагерей.	59
4.4	Дополнительные системы.	47	7	База Данных.	63
4.4.1	Бортовой компьютер, журнал и система помощи.	47	7.1	Здания	63
4.4.2	Экран системных сообщений.	48	7.1.1	Артефакты расы "Зодчих"	63
4.4.3	Игровое меню.	48	7.1.2	Стандартные сооружения автономных баз.	64
4.4.4	Коммуникационная система.	48	7.1.2.1	Бункер.	64
			7.1.2.2	Склад.	65
			7.1.2.3	Завод.	66
			7.1.2.4	Лаборатория.	67
			7.1.2.5	Шахта.	68
			7.1.2.6	Боевые башни.	69
			7.1.2.7	Прочие здания.	70
			7.2	Варботы.	71
			7.2.1	Шасси Варботов.	71
			7.2.1.1	Малые шасси.	72

7.2.1.2 Легкие шасси.	73
7.2.1.3 Средние шасси.	74
7.2.1.4 Тяжелые шасси.	75
7.2.2 Башни.	77
7.2.2.1 Малые башни.	78
7.2.2.2 Легкие башни.	78
7.2.2.3 Средние башни.	79
7.2.2.4 Тяжелые башни.	81
7.2.3 Системы вооружений.	83
7.2.3.1 Системы вооружений и боеприпасы варботов малого типоразмера.	86
7.2.3.2 Системы вооружений и боеприпасы легких варботов.	88
7.2.3.3 Системы вооружений и боеприпасы средних варботов.	90
7.2.3.4 Системы вооружений и боеприпасы тяжелых варботов.	95
7.2.3.5 Системы вооружений и боеприпасы зданий.	103
7.2.4 Внутренние системы.	107
7.2.4.1 Броня.	108
7.2.4.2 Энергоблок.	111
7.2.4.3 Двигатели.	114
7.2.4.4 Генератор защитного силового поля.	117
7.2.4.5 Генератор помех.	121
7.2.4.6 Система автоматического ремонта.	124
7.2.4.7 Блок сенсоров.	127
7.2.4.8 Дефлектор - излучатель силового поля.	130

8 Полезные советы молодым капитанам	135
9 Авторы	139

1 Технические требования и описание установки игры.

1.1 Технические требования.

Пожалуйста, обратите внимание, что для успешного запуска игры "Parkan. Железная стратегия" Вам необходим персональный компьютер со следующими минимальными системными требованиями:

- MS Windows® 95 (OSR 2, OSR 2.1), 98, ME
- MS DirectX™ версии 7.0 или выше
- Процессор Intel Pentium® II (рекомендуются Intel Pentium® III или AMD Athlon®).
- 64 MB RAM и выше (рекомендуется 128 Mb RAM)
- 200 MB свободного пространства на жестком диске
- MS Direct 3D™—совместимый графический ускоритель
- MS Windows®—совместимая «мышь»
- MS Windows®—совместимая звуковая карта

Пожалуйста, обратите внимание, что для успешного запуска игры на системном диске Вашего персонального

компьютера должно остаться не менее 250 MB свободного пространства.

1.2 Поддержка графических 3D-ускорителей.

Игра "Parkan. Железная Стратегия" поддерживает графические 3D-ускорители на базе микросхем:

Производитель NVIDIA

- **NVIDIA Riva TNT**
(драйвер nVidia Reference Detonator 6.49 для DirectX 7.0 и nVidia Reference Detonator 7.17 для DirectX 8.0)
- **NVIDIA Riva TNT 2**
(драйвер nVidia Reference Detonator 6.49 для DirectX 7.0 и nVidia Reference Detonator 7.17 для DirectX 8.0)
- **NVIDIA Riva GeForce 256**
(драйвер nVidia Reference Detonator 6.49 для DirectX 7.0 и nVidia Reference Detonator 7.17 для DirectX 8.0)
- **NVIDIA Riva GeForce 2**
(драйвер nVidia Reference Detonator 6.49 для DirectX 7.0 и nVidia Reference Detonator 7.17 для DirectX 8.0)

Производитель Matrox

- **Matrox G200**
(драйвер версии 6.04.02 и выше)

- **Matrox G400**
(драйвер версии 6.04.02 и выше)

- **Matrox G400 DualHead**
(драйвер версии 6.04.02 и выше)

Производитель ATI Tech.

- **ATI Rage 128**
(драйвер версии 4.12.6292 и выше)
- **ATI Rage Radeon DDR**
(драйвер версии 4.12.7020 и выше)

Производитель 3Dfx

- **Voodoo 2**
(драйвер версии 3.02.02 и выше)
- **Voodoo 3**
(драйвер версии 1.06.00 и выше)
- **Voodoo 4**
(драйвер версии 1.04.00 и выше)
- **Voodoo 5**
(драйвер версии 1.04.00 и выше)

Производитель S3

- **S3 Savage 2000**
(драйвер версии 9.51.11 и выше)
- **S3 Savage 4**
(драйвер версии 8.20.33 и выше)

Производитель Intel

- **Intel i740**
(драйвер версии 4.0 и выше)

Производитель NEC

- **PowerVR Neon250 and higher**
(драйвер версии 3.2.1.2 и выше)

Пожалуйста, обратите внимание на версии драйверов, которые необходимо установить для Вашей видеокарты. Версии видео драйверов должны быть не ниже указанных, а также отвечать спецификации Microsoft DirectX™ версии 7.0 и выше. Драйверы для вышеупомянутых видеокарт Вы можете найти на диске с игрой в каталоге DRIVERS.

Пожалуйста, обратите внимание на то, что если Ваша видеокарта поддерживает параметр Texel Alignment, то для корректного вывода изображения на экран необходимо в меню настроек Вашей видеокарты установить ползунок в положение, соответствующее upper left corner (верхний левый угол).

Если драйверы Microsoft DirectX™ версии 7.0 еще не установлены на Вашем компьютере, то Вам необходимо установить их, воспользовавшись кнопкой **DirectX™ v7.0** в главном меню программы установки.

1.3 Установка игры.

Программа установки начинает работать сразу же после установки диска с игрой в Ваш привод CD-ROM. Если на Вашем компьютере отключена функция автозапуска, пожалуйста, за-

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ И ОПИСАНИЕ УСТАНОВКИ ИГРЫ

пустите программу **start.exe** самостоятельно. После запуска программы на экране возникнет следующее диалоговое окно:



Рис. 1.1. Главное меню установки игры.

Для установки игры выберите пункт **Установить**. Далее следуйте инструкциям программы установки.

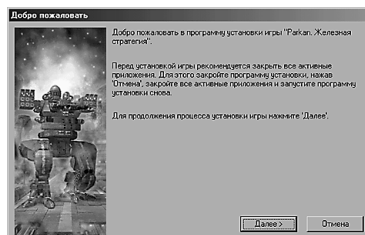


Рис. 1.2. Программа установки.

Вы можете установить игру в каталог, отличный от предложенного по умолчанию

C:\Program Files\Nikita\IronStrategy, воспользовавшись кнопкой **Просмотр** и указав имя каталога самостоятельно.

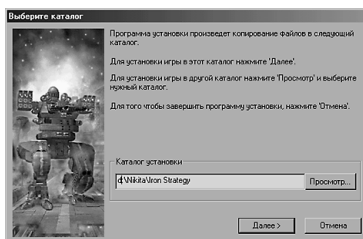


Рис. 1.3. Выбор каталога на жестком диске для установки игры.

Кнопка **Отмена** завершит работу программы установки.

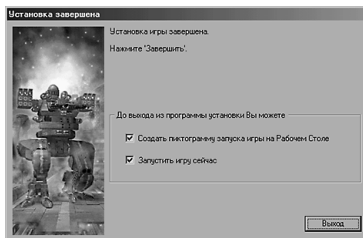


Рис. 1.4. Выход из программы установки.

Если процесс установки завершился успешно, Вам станут доступны кнопки **Запустить** и **Удалить** в главном меню программы установки.

Если Ваш компьютер имеет доступ в Internet, то непосредственно из главного меню установки игры Вы можете посетить домашнюю страницу компании "Никита" **WWW.NIKITA.RU**. Мы будем признательны Вам за отзыв об игре, который Вы можете прислать, используя соответствующий пункт меню.



Рис. 1.5. Главное меню установки игры.

Для запуска установленной игры выберите пункт **Запустить**.

Для удаления игры с Вашего компьютера выберите пункт **Удалить**.

Для выхода из главного меню установки игры выберите пункт **Выход**.

В случае если при установке или во время игры у Вас все же возникнут проблемы, пожалуйста, посетите раздел «ВОПРОС - ОТВЕТ» на сайте **WWW.PARKAN.RU**, если же и там Вы не найдете ответа, обращайтесь в нашу службу технической поддержки:

по телефонам:

+7 (095) 115-97-77, 115-97-43

по факсу:

+7 (095) 112-70-94

или по электронной почте:

hotline@nikita.ru.

1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ И ОПИСАНИЕ УСТАНОВКИ ИГРЫ

2 Предыстория игры.

... Примерно в двадцати парсеках от сектора Лентис в направлении созвездия Стрельца, среди плотных пылегазовых облаков находится странное звездное скопление. Навигация там смертельно опасна, и корабли, случайно попавшие в те места, могут месяцами искать на ощупь свободные от пыли и обломков «окна», для того чтобы разогнаться и совершить гипер-переход в другие звездные системы.

В 4120 году Федерация Зеленого Кольца отправила в недра скопления спасательную экспедицию. Эта экспедиция так никого и не спасла, но зато обнаружила на поверхности одной из планет действующие сооружения исчезнувшей расы «зодчих»: энергетические станции – «генераторы» и «телепорты». Так был открыт Лабиринт – система порталов, которые соединяли между собой планеты в системах неведомых звезд.

Конечно, путешествия через эти странные порталы были очень опасны. Кроме того, ни один «телепорт» ни разу не смог переправить предмет, превосходящий по весу и объему обычного человека в космическом скафандре и с парой солидных чемо-

данов. Но очень скоро в Лабиринте появились первые поселенцы.

Потом настал черед огромных и могущественных межпланетных корпораций, входящих в Торговую Лигу, среди них были и Transgalactic Lines и Interstellar Communications. Для разведки и охраны собственных интересов сразу несколько компаний разработали концепцию автономных промышленных баз. Началась хаотичная колонизация планет Лабиринта. Разумеется, очень скоро интересы различных корпораций начали пересекаться вблизи обнаруженных «генераторов» и «телепортов». И тут выяснилось, что мирные горнодобывающие комбайны, на самом деле, не что иное, как огромные боевые машины (варботы), оснащенные самым современным оружием. Столкновения отрядов «железных колонизаторов» быстро стали напоминать самые настоящие войны.

Во время одной из таких «операций» местный контрабандист, Дон Баллен вынужден был бежать через «черный телепорт» – так в Лабиринте обычно называли порталы, «из которых не возвращаются». Через пару месяцев больной и почти выживший из ума он появился опять. Врачам TransGal удалось составить из разрозненных фрагментов почти всю историю его невероятного путешествия. Оказалось, что Баллен случайно наткнулся

на легендарный «центральный портал» и даже научился как-то управлять «телепортами». Но самое главное — он видел в Лабиринте «нечто» и ушел живым, лишившись при этом рассудка.

Путевой дневник контрабандиста попал в руки Виндиго, начальника «силы безопасности» корпорации TransGal. Таким образом, у исследованной части Лабиринта появился самозванный, полномочный и суверенный правитель.

Лишившись возможности дальнейшего освоения системы лабиринта и поиска следов загадочных "зодчих", руководство Федерации послало несколько боевых десантов с целью разведки позиций мятежников и подготовки плацдарма к высадке миротворческой экспедиции. В то же время один из правительственных чиновников, упорно выступавший за мирное урегулирование конфликта, допустил «утечку информации», и мятежники заранее узнали о подготовленной операции. Виндиго пустил в ход оружие «зодчих». В результате, все корабли десанта были уничтожены еще на орбите. Единственным исключением оказался крейсер Parkan и его капитан...

3 Описание главного меню и настроек игры.

3.1 Главное меню игры. Общее описание.

Если игра “Parkan. Железная Стратегия” была установлена успешно, Вы

-  клавиша **Ввод**. Используется для подтверждения всего выбранного на экране.

-  клавиша **Отмена**. Используется для отмены всего выбранного на экране и возврата в предыдущее меню.



Рис. 3.1.
Главное
меню игры.

сможете запустить ее, выбрав ярлык “Parkan. Железная Стратегия” в меню **Пуск (Start)**. Перед Вами появится главное меню игры.

Символы, использующиеся при управлении главным меню игры:

-  клавиша **Возврат**. Возвращает в предыдущее меню.

-  клавиша **Исходные настройки**. Приводит настройки

игры в положение, возникающее после установки программы.



■ клавиша **Обновить**.

Обновляет содержимое текущего экрана.

3.2 Демо.

Этот пункт меню запускает автоматическую демонстрационную версию игры "Parkan. Железная Стратегия". Для выбора этого пункта щелкните по нему левой клавишей "мыши". Демонстрационная версия запустится автоматически, если находясь в главном меню в течение 60 секунд, Вы не будете управлять Вашим компьютером с помощью "мыши" или клавиатуры.

3.3 Одиночные игры.

После выбора пункта меню **"Одиночные игры"** игроку будут предложены **"Обучающие миссии"**, **"Кампании"**, **"Одиночные миссии"**, которые более подробно описаны в следующих подразделах руководства.



Рис. 3.2. Меню "Одиночные игры".

3.3.1 Обучающие миссии.

Выбрав **"Обучающие миссии"**, Вы сможете пройти 4 обучающие миссии игры. В каждой из них Вы приобретете полезные навыки с помощью инструктора и подробных информационных подсказок. Это Вам потребуется для успешного выполнения остальных миссий игры.



Рис. 3.3. Меню "Обучающие миссии".

3.3.2 Кампании.

"Кампании" – это группа миссий, объединенных одной сюжетной линией. Действие каждой кампании происходит на разных планетах с разным ландшафтом, атмосферой, погодными условиями. Более детальное описание планет доступно в каждой миссии по нажатию клавиши **F1**.

Выбрав **"Кампании"**, Вы сможете начать выполнять боевые задания на планетах Лабиринта, выбирая из списка Кампании и Миссии. Начать Вам предстоит с первой миссии первой кампании. Следующие миссии становятся доступны только после выполнения предыдущих.

3. ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО МЕНЮ И НАСТРОЕК ИГРЫ



Рис. 3.4. Меню "Кампаний".

3.3.3 Одиночные миссии.

Выбрав **"Одиночные миссии"**, Вы сможете выполнить 2 миссии для одиночной игры, в которых Вам предстоит воевать с кланом противника, изначально равного Вам по техническому развитию.



Рис. 3.5. Меню "Одиночные миссии".

3.4 Сетевые игры.

Режим **"Сетевые игры"** позволяет организовать сетевую игру с использованием локальной сети, модемного соединения или через Internet. Одновременно в игре может участвовать от двух до четырех человек. Вы можете:

- Организовать собственную игру: для этого нужно использовать режим сервера.



Рис. 3.6. "Сетевые игры". Выбор сессии и знака клана.

- Присоединиться к уже существующей игре: для этого нужно использовать режим клиента.

3.4.1 Сетевые игры. Режим сервера.

После выбора пункта меню **“Сетевые игры”** на экране возникнет окно, в котором необходимо сделать следующее:

- введите в соответствующие поля свое имя и пароль (это пригодится Вам для возвращения в игру в случае отсоединения). При этом никто из желающих не сможет присоединиться к игре и занять Ваше место на период Вашего отсутствия, а также воспользоваться

технологическими достижениями Вашего клана.



Рис. 3.7. Меню **“Сетевые игры”**.

- выберите тип соединения, которое Вы используете (IPX или TCP/IP). Предполагается, что Ваш компьютер уже подключен к Internet или к локальной сети

Для того чтобы использовать протокол TCP/IP, присоединяясь к игре через Internet, игрок должен ввести IP адрес компьютера, на котором запущен сервер игры. Пользователь мо-

Рис. 3.8.
Сетевые
игры.
Выбор карты
и знака
клана.



3. ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО МЕНЮ И НАСТРОЕК ИГРЫ

жет определить свой IP-адрес с помощью программы **winiptcfg.exe** или **ipconfig.exe**. Для этого необходимо:

- запустить режим MS-DOS,
- перейти в директорию Windows
- набрать **ipconfig** или **winiptcfg**.

Если игрок одновременно присоединен и к LAN, и через модем (dial-up Internet service provider (ISP)), то компьютер может иметь два IP адреса. В этом случае необходимо выбрать тот адрес, который соответствует необходимому соединению. Большинство ISP создают динамический IP-адрес, который меняется каждый раз при входе игрока в Internet.

3.4.2 Сетевые игры. Режим клиента.

- Если Вы хотите присоединиться к уже созданной игре, используйте соединение **Клиент**. В появившемся меню из списка игр выберите желаемую, а затем знак Вашего клана, который будет использоваться для идентификации Ваших зданий и боевых роботов. При использовании соединения через Internet не забудьте указать IP-адрес игрового сервера.
- Для создания своей игры выберите соединение **Сервер** и впишите в соответствующую ячейку название игры. Это название будет видно для остальных игроков, ко-

торые захотят к Вам присоединиться. Далее выберите одну из пяти карт для игры, знак своего клана и создайте игру.

3.5 Загрузка игры.

При выборе режима **“Загрузить игру”** Вы сможете выбрать и загрузить записанные ранее игры и закончить незавершенные миссии.



Рис. 3.9. Меню “Загрузить игру”.

3.6 Настройки.

В этом разделе Вы получаете доступ к настройкам игры.



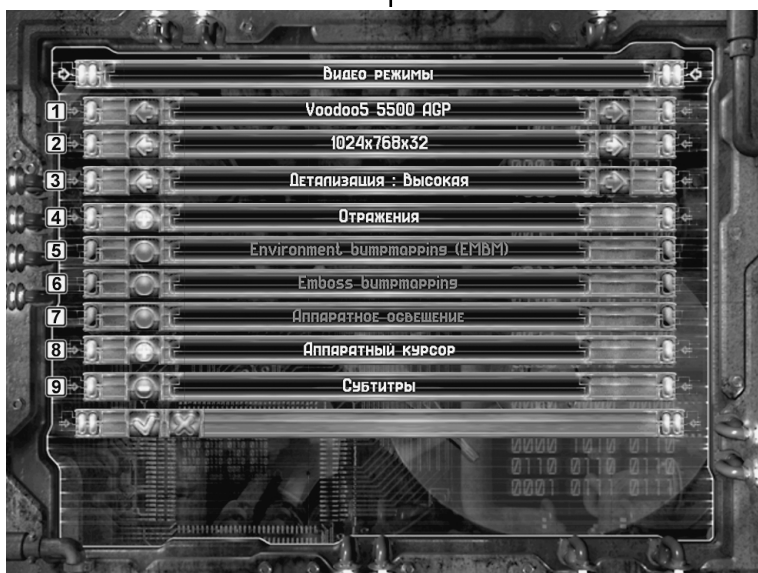
Рис. 3.10. Меню “Настройки”.

3.6.1 Видео.

Выбрав этот режим, Вы можете изменить настройки изображения.

Ваш выбор должен зависеть от возможностей Вашего компьютера.

Рис. 3.11.
Настройки
видеорежима



В этом меню Вы можете выбрать второй 3D-ускоритель, если в Вашем компьютере их два.

- ❶ Заменить 3D-ускоритель;
- ❷ Изменить разрешение экрана;
- ❸ Изменить качество изображения;
- ❹ Включить или отключить параметры игры, например, отражение в воде;
- ❺ Включить или выключить environment bump mapping, если этот эффект поддерживается Вашим 3D-ускорителем;
- ❻ Включить или выключить emboss bump mapping, если этот эффект

поддерживается Вашим 3D-ускорителем;

- ❼ Включить или выключить поддержку аппаратного освещения, если этот эффект поддерживается Вашим 3D-ускорителем;
- ❽ Выбрать тип курсоров, если это позволяет реализовать Ваш 3D-ускоритель;
- ❾ Включить или выключить субтитры.

3.6.2 Аудио.

В этом меню Вы можете изменить настройки звука, установленные в игре по умолчанию. Вы можете увеличить или уменьшить громкость воспроизведения аудиодорожек и спецэффек-

3. ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО МЕНЮ И НАСТРОЕК ИГРЫ

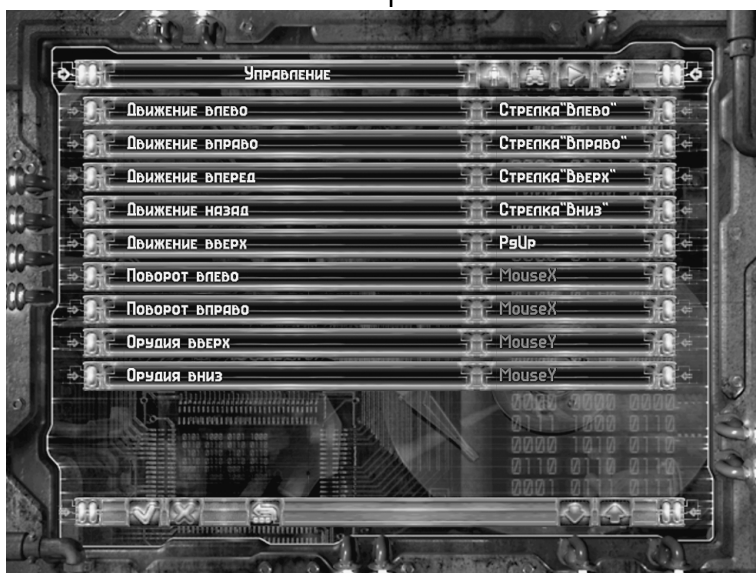


Рис. 3.12. Переопределение клавиш управления игрой.

тов, отключить или сделать возможным проигрывание музыкальных композиций с других аудиодисков.

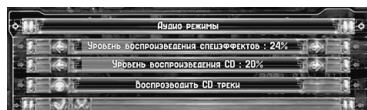


Рис. 3.13. Аудио настройки.

3.6.3 Управление игрой.

Управление игрой осуществляется с помощью «мыши» и клавиатуры. Поддерживается управление джойстиком.

3.6.3.1 Управление.

Выбрав этот пункт, Вы можете пере-назначить клавиши управления для каждого типа боевых роботов.

Пиктограммы переключения типов варботов находятся в правом верхнем углу экрана.

-  управление героем – Капитаном "Parkan";
-  управление варботом;
-  управление камерой в командном (стратегическом) режиме;
-  прочие клавиши управления, используемые в игре.

3.6.3.2 Манипуляторы.

Этот пункт меню позволяет Вам включить и выключить управление джойстиком, реверсировать и изменить чувствительность джойстика, реверсировать и изменить чувствительность «мыши».



Рис. 3.14. Меню настройки манипуляторов.

3.7 Авторы.

В этом разделе перечислены все разработчики игры.



Рис. 3.15. Авторы.

3.8 Выход

Выбрав **“Выход”**, Вы сможете выйти из игры, подтвердив это непонятное для нас желание.



Рис. 3.16. Подтверждение выхода из игры.

Изучив игровое меню, настроив удобные для себя клавиши управления и звук, подобрав оптимальное качество изображения, Вы можете приступить к игре.

3. ОПИСАНИЕ ГЛАВНОГО МЕНЮ И НАСТРОЕК ИГРЫ

4 Режимы управления игрой.

«Parkan. Железная Стратегия» представляет собой стратегический имитатор боевых роботов в реальном масштабе времени. В следующих разделах данного руководства подробно описан игровой процесс и способы управления игрой.

ВНИМАНИЕ: В разделах данного руководства пользователя упоминаются “горячие” клавиши управления, соответствующие начальным установкам игры. Если Вы изменяли назначение клавиш при установке игры, пожалуйста, учтите это.

В игре предусмотрены следующие режимы управления:

- **Управление объектом** (героем или варботом) – в режиме от первого лица или от третьего лица;
- **Управление группой ведомых** – осуществляется одновременно с управлением объектом;
- **Управление в командном** (или стратегическом) режиме.

4.1 Управление объектом от первого или от третьего лица.

Пожалуй, это самый привычный режим управления: Вы сами становитесь героем и воспринимаете мир его глазами. Конечно, Вы отнюдь не беззащитны: на протяжении всей игры Вашей основной защитой является **боевой костюм**. Именно он оберегает Вас от нападения хищных обитателей планет Лабиринта, практически исключает мгновенное поражение от огня противника и имеет еще много других достоинств.

Кроме того, Вы можете забраться в боевой отсек или «вселиться» при помощи телеуправления в могучую боевую машину...

Итак, в режиме управления объектом Вы можете управлять своим героем, боевой машиной и даже зданием. Режим управления объектом реализуется в следующих случаях:

- **Управление героем игры** – капитаном крейсера «Parkan»;
- **Управление варботом**, на борту которого находится герой;
- **Телеуправление варботом** – при подключении к машине из командного режима;
- **Ручное управление турелью** боевой башни или бункера.

Рис. 4.1.
Взгляд на
мир из
боевого
костюма.



4.1.1 Управление движением Капитана и варботов.

Управление Капитаном и варботами осуществляется с помощью клавиатуры и "мыши" или клавиатуры и джойстика. Системы управления **боевым костюмом** и варботом почти полностью унифицированы. Если вдуматься, так оно и должно быть – ведь Ваш боевой костюм и в самом деле является маленьким варботом. Однако, все же существует одно отличие: у боевого робота есть башня.

4.1.1.1 Управление Капитаном.

Управление Капитаном устроено вполне стандартным образом:

- **Движение вперед** или **увеличение скорости** – стрелка вперед;
- **Движение назад** или **уменьшение скорости** – стрелка назад;
- **Движение вправо** – стрелка вправо;
- **Движение влево** – стрелка влево;
- **Повороты направо и налево** осуществляются с помощью "мыши" (джойстика);
- **Оружие** наводится по вертикали тоже с помощью "мыши" (джойстика).

Как видите, пока все устроено самым привычным образом. Но в Вашем распоряжении есть еще кое-какие дополнительные возможности:

- **Максимальная скорость** – серая клавиша «*»;
- **Стоп** – серая клавиша «/»;

4.1.1.2 Управление варботом.

Управление варботом устроено вполне стандартным образом:

- **Движение вперед** или **увеличение скорости** – стрелка вперед;
- **Движение назад** или **уменьшение скорости** – стрелка назад;
- **Движение вправо** – кнопка «Ins» цифровой клавиатуры;
- **Движение влево** – кнопка «Del» цифровой клавиатуры;
- **Движение вверх** – серая клавиша «PageUp»;
- **Движение вниз** – серая клавиша «PageDn»;
- **Поворот направо** – стрелка вправо;
- **Поворот налево** – стрелка влево.

Башня управляется следующим образом:

- Повороты направо и налево осуществляются с помощью “мыши” (джойстика);
- Оружие наводится по вертикали тоже с помощью “мыши” (джойстика).
- Фиксация башни: по нажатию на кнопку «5» цифровой клавиатуры башня фиксируется в положении “прямо вперед”. Летящими роботами и скоростными наземными машинами часто удобно управлять именно таким образом.

Управление скоростью перемещения точно такое же, как у Капитана.

- **Движение вперед** или **увеличение скорости** – серая клавиша «+»;
- **Движение назад** или **уменьшение скорости** – серая клавиша «-»;
- **Максимальная скорость** – серая клавиша «*»;
- **Стоп** – серая клавиша «/».

4.1.2 Приборы и индикаторы, используемые для управления объектом.

4.1.2.1 Прицел.

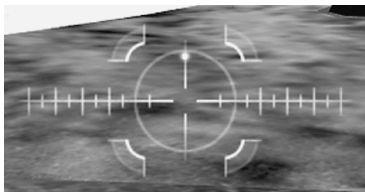


Рис. 4.2. Прицел.

Выстрел из орудий осуществляется в центр внутреннего круга маркера наведения на цель. Светящаяся точка указывает на направление Вашего движения независимо от положения башни.

4.1.2.2 Система регулировки увеличения прицела.

Для ведения огня по удаленным мишеням рекомендуется использовать систему увеличения образа цели. Система включается и отключается клавишей **Z**. Режим может использоваться как в командном режиме, так и при управлении от первого лица.



Рис. 4.3. Вид при отключенном увеличении прицела.



Рис. 4.4. Вид при включенном увеличении прицела.

4.1.2.3 Инфравизор.

Инфравизор – это система ночного видения. Активируется клавишей **N**.



Рис. 4.5. Слева-инфравизор включен
Справа-выключен.

4.1.2.4 Блок индикаторов систем вооружения.

Блок индикаторов систем вооружения располагается в правом верхнем углу экрана и показывает состояние оружия боевого костюма или варбота, которым Вы управляете.



Рис. 4.6. В правом верхнем углу располагается блок индикаторов систем вооружения боевого костюма Капитана.



Рис. 4.7. В правом верхнем углу располагается блок индикаторов систем вооружения варбота.

Каждый индикатор состоит из одних и тех же элементов:



Рис. 4.8. Блок индикаторов систем вооружений.

- 1 **Название системы вооружения**, которой оснащен Ваш боевой костюм или боевой робот.
- 2 **Энергетический уровень системы вооружений** – это зеленая полоска, которая располагается под названием системы вооружения. Если эта полоска краснеет или совсем исчезает при интенсивном ведении огня, это означает, что батареи оружия разрядились. В такой ситуации необходимо сделать паузу в стрельбе и перезарядить оружие от батарей боевого костюма, или воспользовавшись ближайшей зарядной площадкой. В штатных ситуациях энергоблок орудий перезаряжается автоматически.
- 3 **Количество боевых зарядов оружия** – если заряды закончились (0), то Вам необходимо перезарядить боекомплект костюма или варбота, воспользовавшись ближайшей зарядной площадкой. Более подробное описание перезарядки приведено в одном из разделов ниже.

④ **Текущий статус оружия** – лампочка – индикатор, которая показывает:

- **Зеленый сигнал**
Оружие готово к бою.
- **Красный сигнал**
Оружие повреждено или боеприпасы исчерпаны.
- **Желтый сигнал**
Оружие в режиме перезарядки или прицеливания.
- **Черный сигнал**
Оружие неактивно (отключено игроком).

⑤ **Клавиша активации** – номер системы вооружения, а также номер клавиши 1 – 9, с помощью которой переключается оружие.

4.1.2.5 Экран сенсорной системы.

На этом экране отображаются все роботы, здания вашего клана и кланов противника, находящиеся в зоне действия сенсорной системы, смонтированной на роботе или на боевом костюме Капитана. На этом экране Вы можете видеть следующие условные обозначения – маркеры:

- **Точка** – объект, варбот или здание;
- **Точка, обведенная квадратом того же цвета** – объект, варбот

или здание, выбранное в качестве текущей цели;

- **Синяя точка, обведенная лиловым треугольником** – ведомый варбот, которому ставится задача через **Меню Ведомых**.

Цвет маркера тоже имеет определенное значение. Различаются:

- **Синий маркер** – объект собственного клана, варбот или здание;
- **Светло-голубой маркер** – союзный объект, варбот или здание;
- **Лиловый маркер** – нейтральный объект, варбот или здание;
- **Красный маркер** – вражеский объект, варбот или здание;
- **Серый маркер** – нейтральный (“ничей”) объект, варбот или здание;
- **Желтый маркер** – животное.

Кроме того, отображается следующая полезная информация:

- **Текущее поле зрения** – обозначено на экране специальным сектором. Величина сектора зависит от текущего увеличения прицела.

- **Дальность действия сенсорной системы** – приведена в левом нижнем углу экрана.
- **Цветовая метка присутствия выделенного объекта-цели в текущем поле зрения.** Цвет метки зависит, как и в предыдущем случае, от типа объекта.

Переключение между объектами или выбор цели происходит следующим образом:

- Клавиша **ТАВ** – последовательный перебор объектов, которые находятся в поле зрения сенсорной системы;
- Клавиша **F** – выбор и выделение на экране ближайшего объекта противника;
- Клавиша **T** – выбор и выделение на экране ближайшего объекта Вашего клана.

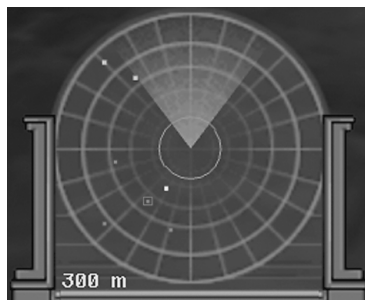


Рис. 4.9. Экран сенсорной системы.

4.1.2.6 Индикатор состояния цели.

На индикаторе состояния цели отображается объект, который помечен на экране радара. Этот индикатор также показывает тип объекта, дальность до него и его текущие повреждения.



Рис. 4.10. Индикатор состояния цели.

4.1.2.7 Индикатор повреждений.

Показывает состояние защитного поля и текущие повреждения боевого костюма Капитана.

В случае, когда Капитан управляет варботом, индикатор отображает тип боевого робота и уровень повреждений.



Рис. 4.11. Индикатор повреждений.

4.1.2.8 Спутниковая карта.

Спутниковая карта представляет собой вид поля боя со спутника, расположенного на стационарной околопланетной орбите. На этой карте Капитан может наблюдать расположение и маршруты передвижения собственных сил, а также сил противника. Спутниковая карта вызывается и отключается клавишей **М**.

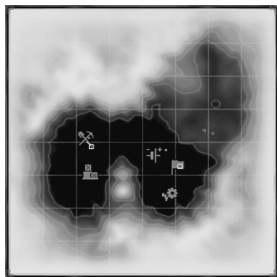


Рис. 4.12. Спутниковая карта.

4.1.2.9 Индикаторы работы внутренних систем боевого костюма или варбота.

- Кроме компаса в верхней части экрана расположены индикаторы

работы внутренних систем боевого костюма или варбота:

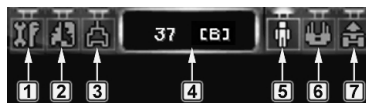


Рис. 4.13. Индикаторы работы внутренних систем и компас.

- 1 Система авторемонта** – система авторемонта необходима для устранения мелких повреждений боевого костюма или варбота при ведении боевых действий (при включенном режиме соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом). Режим авторемонта включается и выключается клавишей **Р**.
- 2 Инфравизор** – система ночного видения (при включенном режиме соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом) позволяет видеть боевых роботов и здания в условиях недостаточной освещенности (например, при сильном тумане или в темное время суток).
- 3 Камуфляж** – система камуфляжа делает Капитана менее заметным для радаров варботов и сооружений противника. Режим включается и выключается нажатием клавиши **Н**, а соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом.

Система маскировки используется только при управлении от первого лица.

- ④ **Компас** – навигационный прибор, с помощью которого можно определить направление движения.
- ⑤ **Датчик личного присутствия** – если Капитан выполняет какую – то задачу самостоятельно или находится в боевом отделении робота большого типоразмера, этот индикатор подсвечивается белым светом.
- ⑥ **Автострелок** – Если включен режим автострелка (соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом), поражение целей будет производиться автоматически. Выбор цели и оптимального для стрельбы оружия в этом случае производится центральным процессором Вашего клана. В обязанности Капитана при этом входит исключительно пилотирование варбота.
- ⑦ **Автопилот** – Капитан может переключиться из командного режима в дистанционное управление любым варботом своего клана. При включении функции автопилот (соответствующий индикатор подсвечивается белым цветом) движением варбота будет управлять центральный процессор клана. В обязанности Ка-

питана при этом входит исключительно поражение целей.

В случае дистанционного управления боевым роботом с одновременным использованием режимов **автопилот** и **автострелок** центральный процессор клана отвечает как за пилотирование, так и за поражение целей. Капитану остается просто наблюдать за ходом боя с помощью камеры, установленной в оружейной башне варбота.

4.1.2.10 Прочие указатели и сервисные функции.

- **Альтиметр** – этот индикатор показывает высоту положения Капитана или варбота над уровнем моря. Его шкала расположена в левой части экрана.

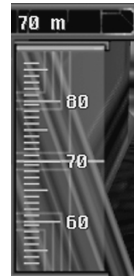


Рис. 4.14. Альтиметр.

- **Спидометр** – этот индикатор показывает скорость движения Капитана или варбота. Его шкала расположена в правой части экрана.



Рис. 4.15. Спидометр.

- **Отключение шкал приборов и индикаторов** – клавиша **U** отключает (скрывает) и включает бортовые системы и индикаторы при управлении от первого лица.



Рис. 4.16. Шкалы приборов и индикаторы включены.



Рис. 4.17. Шкалы приборов и индикаторы выключены.

- **Внешняя камера.** Боевой костюм Капитана и каждый варбот оснащен внешней телекамерой. Активация и дезактивация этой камеры осуществляется по нажатию клавиши **C**.

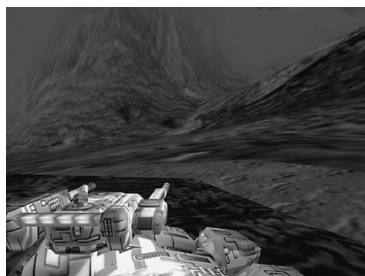


Рис. 4.18. Включена внешняя камера.



Рис. 4.19. Включена внешняя камера и шкалы приборов и индикаторов.

4.2 Управление группой ведомых.

Используя **Меню Ведомых** (переключение активности меню производится по клавише “~” (тильда)), Капитан может отдать приказ всем варботам своего клана, находящимся в зоне действия радара. Исключение составляют такие специальные приказы транспортным и строительным ро-

4. РЕЖИМЫ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ

ботам как: искать минералы, перевозить минералы, строить здание и т. д.



Рис. 4.20. Отдача приказа группе ведомых.

Набор команд, который можно отдать группе ведомых варботов, зависит от состава группы. Так, например, если в состав группы ведомых входят и легкие, и тяжелые машины, такая группа не сможет выполнить команду **захватить здание**. Дело в том, что группа действует как единое целое, а тяжелые роботы просто не пройдут в двери. Для того чтобы избежать подобной ситуации, Вы можете воспользоваться более сложным вариантом меню ведомых: он может быть также активирован одновременным нажатием клавиш **Shift** и **"~"**. Далее необходимо выделить нужных варботов клавишами **1–9** и нажать клавишу **"~"**, после чего нужно отдать приказ выделенным варботам с помощью пунктов меню (клавиши **1–7**). Таким образом можно отдавать различные приказы конкретным боевым роботам, находя-

щимся в зоне действия Вашего радара.



Рис. 4.21. Отдача приказа конкретному роботу.

4.3 Управление в командном (стратегическом) режиме

Командный (стратегический) режим позволяет управлять всеми Вашими собственными сооружениями и боевыми роботами.

4.3.1 Доступ в режим командного (стратегического) управления.

Доступ в командный режим управления осуществляется со специальной площадки компьютерного центра бункера после активации электронного «колпака», либо с помощью специальных МЦУ-варботов (МЦУ – Мобильный Центр Управления) – их легко отличить по характерной антенне сенсорной системы.

После того как МЦУ-варбот взят под ручное или дистанционное управление из бункера или другого МЦУ-варбота, режим командного

управления активируется по нажатию клавиши **Enter**.



Рис. 4.22. Компьютерная площадка.



Рис. 4.24. МЦУ-варбот.

4.3.2 Камера командного (стратегического) режима управления.

При входе в командный режим активируется вид из внешней камеры командного центра – бункера или МЦУ-варбота. Эта камера может перемещаться в определенных пределах:

Рис. 4.23.
Командный
(стратегический)
режим



4. РЕЖИМЫ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ

- **МЦУ-варбот:** изменение зоны действия камеры определяется исключительно маневром МЦУ – варбота;
- **Бункер:** камера перемещается в строго ограниченных пределах зоны действия системы управления камерой бункера.

4.3.3 Выход из командного (стратегического) режима управления.

Для выхода из режима командного (стратегического) управления достаточно нажать на клавишу **Esc** или воспользоваться основным меню командного режима. В левом верхнем углу этого меню располагается пиктограмма выхода. По нажатию на нее

левой клавиши «мыши» режим стратегического управления отключится и будет активирован режим управления от первого лица.



Рис. 4.27. Пиктограмма "Отключение стратегического режима".

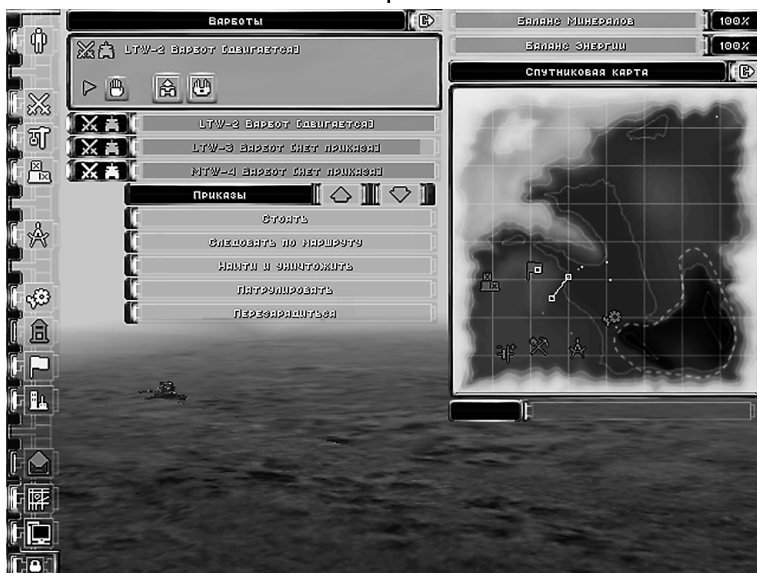
4.3.4 Основное меню командного (стратегического) режима управления.

В левом верхнем углу экрана находится замочек, который активирует или деактивирует панель основного меню командного (стратегического) режима: панель управления зданиями, боевыми, транспортными и строительными роботами и т. д. Для активации панели необходимо просто



Рис. 4.25. Основное меню командного (стратегического) режима управления.

Рис. 4.26. Меню варботов.



навести курсор «мыши» на изображение замочка, для деактивации – щелкнуть левой кнопкой «мыши» на его изображении.

Рассмотрим теперь отдельные меню командного режима меню.

4.3.4.1 Меню варботов.

Эти пиктограммы открывают меню доступа к экранам управления варботами, МЦУ, строительными и транспортными роботами. С его помощью Вы можете перейти в дистанционное управление любым роботом, посмотреть статус его повреждений (индикатор под названием варбота) или отдать роботу приказ, выбрав команду из списка. Итак:

Выбор варбота или группы варботов – робота и даже группу роботов можно пометить тремя способами:

- **В списке варботов** (только отдельные машины) – необходимо просто выбрать машину из списка с помощью левой клавиши «мыши».

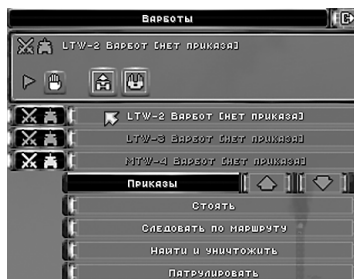


Рис. 4.28. Выбор варбота из списка.

4. РЕЖИМЫ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ

- **По спутниковой карте** – для выбора варбота необходимо просто навести на него курсор; в этот момент на информационной строке карты должно появиться название варбота и его текущий приказ. Для выделения необходимо щелкнуть по варботу левой клавишей «мыши». Выделенный варбот будет помечен белым маркером на спутниковой карте и соответствующим маркером на ландшафте.

Для выбора группы варботов следует нажать на левую клавишу «мыши» и растянуть границы появившейся зеленой рамки таким образом, чтобы желаемые варботы находились внутри этой рам-

ки. Выделенные варботы будут помечены белыми значками на карте и маркерами на ландшафте.

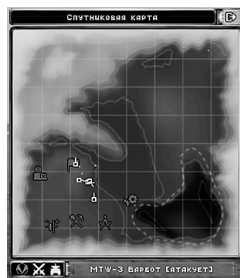


Рис. 4.30. Выбор варботов на спутниковой карте.

- **На ландшафте** – для выбора варбота необходимо навести на него курсор; в этот момент рядом с ним возникает специальный маркер, показывающий тип

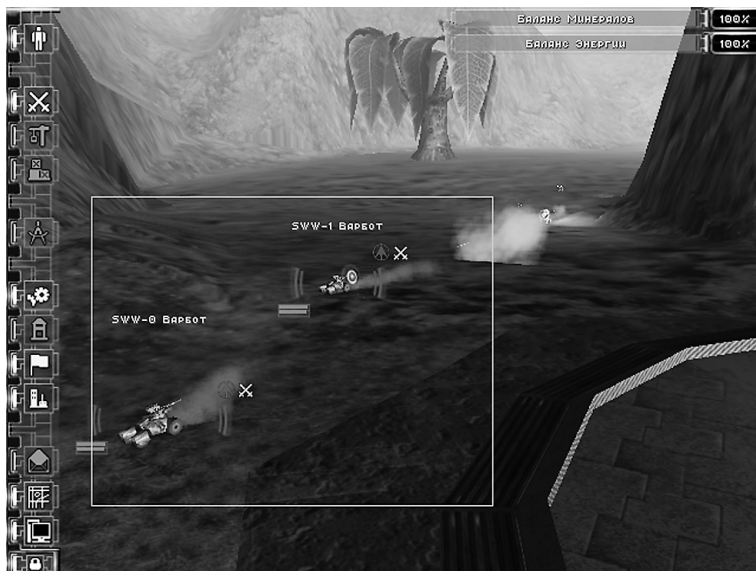


Рис. 4.29. Выбор группы варботов на ландшафте.

и обозначение варбота. Для выделения необходимо щелкнуть по варботу левой клавишей «мыши».

Для выбора группы варботов следует нажать на левую клавишу «мыши» и растянуть границы появившейся зеленой рамки таким образом, чтобы желаемые варботы находились внутри этой рамки. Выделенные варботы будут помечены соответствующими маркерами на ландшафте.

Отдача приказов – для отдачи приказа варботу необходимо назначить машину – исполнителя приказа, а затем выбрать необходимую команду из списка приказов.

Отдача приказов также возможна двумя способами:

- С помощью **списка команд**: необходимо выбрать команду из списка команд в меню варботов, а затем следует указать объект, по отношению к которому должен быть применен приказ (если это необходимо).
- С помощью разнообразных «интеллектуальных» **анимированных курсоров** (см. ниже).



Рис. 4.31. Отдача приказов с помощью курсора.

Переход в дистанционное управление: для перехода в дистанционное управление варботом его необходимо выбрать из списка (при этом он выделится на **спутниковой карте** белым маркером) и щелкнуть левой кнопкой «мыши» по пиктограмме дистанционного управления.

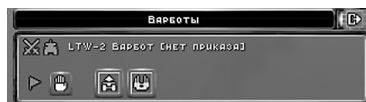


Рис. 4.32. Меню выбранного варбота.



Рис. 4.33. Пиктограмма включения дистанционного управления.

При переходе в дистанционное управление можно активировать режимы **автопилота** и **автострелка**, которые были описаны выше.



Рис. 4.34. Пиктограмма включения режима "Автопилот".



Рис. 4.35. Пиктограмма включения режима "Автострелок".

Выход из дистанционного управления осуществляется по клавише **Esc**.

Особенности управления варботами разных типов:

- **Управление строительными роботами.** Меню для машин этого типа аналогично вышеописанному меню боевых роботов за исключением нескольких дополнительных приказов: "Искать минералы", "Строить...", "Модернизировать ..." Это меню активируется пиктограммой "Строители".



Рис. 4.36. Меню "Строителей".

- **Управление Транспортными роботами.** Меню аналогично вышеописанному меню боевых варботов, за исключением дополнительного приказа "Заполнять склад". Это меню активируется пиктограммой "Транспорты".



Рис. 4.37. Меню "Транспортов".

4.3.4.2 Курсоры при отдаче приказов на ландшафте и на спутниковой карте.

Отдача приказов может производиться также с помощью разнообразных анимированных курсоров. Например, при наведении на здание противника на карте, курсор-стрелка изменится на курсор-флажок. Если при этом щелкнуть левой кнопкой «мыши» на здание противника, то выделенный варбот получит приказ "Захватить здание".



Рис. 4.38. Курсор приказа "Двигаться".



Рис. 4.39. Курсор приказа
"Захватить".



Рис. 4.40. Курсор приказа
"Уничтожить".



Рис. 4.41. Курсор приказа
"Защищать".

4.3.4.3 Меню управления зданиями.

Основные меню, обеспечивающие управление различными зданиями базы, перечислены ниже.

Меню Лаборатории – в Лаборатории проводятся исследования конструктивных элементов, которые необходимы для выпуска новых моделей варботов и модернизации сооружений. Для выбора желаемого для исследования объекта из списка доступных следует щелкнуть по нему левой клавишей «мыши».

Выбранный объект при этом будет выделен белым цветом. Для того чтобы начался процесс открытия, следует

повторно щелкнуть по объекту левой клавишей «мыши». Стадия открытия отображается на индикаторе, находящимся под названием детали в списке.



Рис. 4.42. Меню "Лаборатории".

Последняя выбранная из списка деталь отображается на панели предварительного просмотра. В графе «потомки» на том же экране перечислены перспективные детали этого же типа, которые в дальнейшем могут быть получены при проведении исследований.



Рис. 4.43. Деталь в процессе исследований.

Меню завода. Следующая пиктограмма:

4. РЕЖИМЫ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ



активирует меню завода. Воспользовавшись



этой пиктограммой, Капитан может активизировать конструктор варботов.

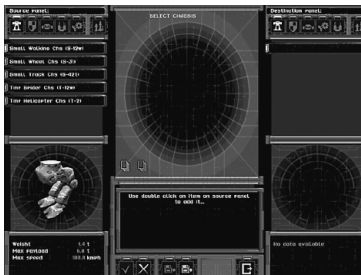


Рис. 4.44. Конструктор варботов.

Эти пиктограммы



запускают или, соответственно, останавливают



в случае необходимости процесс строительства роботов, .



Рис. 4.45. Меню "Заводы".

На экране отображаются последние собранные модели, а также активная модель, готовая к производству вместе со своими характеристиками. Последние собранные модели можно использовать в последующем производстве с целью экономии времени для проектирования. В правом нижнем углу экрана отображается количество имеющихся в наличии микросхем электронного мозга, лимитирующих количество производимых боевых машин. Варбот не может быть произведен при отсутствии свободных микросхем.

Меню бункера – обеспечивает доступ к бункеру (или нескольким бункерам), которые принадлежат клану Капитана. Нажатие на пиктограмму



позволяет управлять орудиями выбранного бункера в ручном режиме. Статус повреждений отображается на специальном индикаторе, находящимся под названием бункера.



Рис. 4.46. Меню "Бункеры".

Меню Башен – доступ к управлению всеми башнями, принадлежащими клану Капитана, осуществляется из **Меню Башен**. Ведение огня из башен может осуществляться в ручном режиме по нажатию на пиктограмму



Индикатор под названием башни показывает уровень ее повреждений.

Другие здания. После вызова этого меню на экране появляется список всех остальных зданий, которые принадлежат Вашему клану (Генераторы, Шахты, Склады и т. д.). Специальный индикатор, находящийся под названием здания, показывает состояние повреждений.

В правом верхнем углу экрана расположены индикаторные полоски обеспечения клана энергией и рудой. Если расход энергии или минералов превышает добычу, индикатор сигнализирует о нехватке ресурсов.

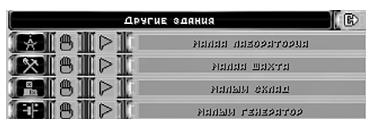


Рис. 4.47. Меню "Другие здания".

Индикаторы баланса ресурсов.

В правом верхнем углу экрана

расположены индикаторные полоски обеспечения клана энергией и рудой. Если расход энергии или минералов превышает добычу, индикатор сигнализирует о нехватке ресурсов.

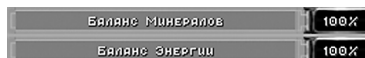


Рис. 4.48. Индикатор баланса ресурсов.

4.3.4.4 Прочие указатели и сервисные функции.

Спутниковая карта – в командном режиме может быть вызвана по нажатию на пиктограмму:



Она также доступна по нажатию клавиши **М**. Функции спутниковой карты для командного режима описаны выше.

Система регулировки увеличения образа цели. Внешняя камера бункера или МЦУ оборудована системой регулировки увеличения. Система активируется и деактивируется клавишей **Z**.

Инфравизор – система ночного зрения. Этот режим доступен как при управлении от первого лица, так и в командном режиме. Активируется клавишей **N**. Более подробное описание приведено выше.

центральный компьютер Вашего клана или один из варботов-ведомых пытается передать Вам какое-либо сообщение.

4.4.3 Игровое меню.

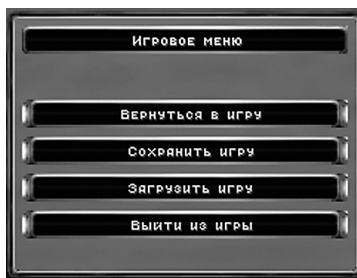


Рис. 4.52. Игровое меню.

Игровое меню активируется по нажатию клавиши **F3**. Из этого меню можно сохранить игру для последующего продолжения, загрузить записанную ранее игру, выйти из миссии в главное меню, продолжить миссию.

4.4.4 Коммуникационная система.

Коммуникационная система доступна только из командного режима и позволяет игрокам общаться между собой во время многопользовательского режима игры.

Основной экран, на котором выводятся последние полученные или отправленные игроком сообщения, вызывается и отключается по клавише **F4**.

Командная строка, которая позволяет осуществлять ввод и редактирование нового сообщения вызывается по клавише **F5**. Ввод сообщения производится с клавиатуры, а отправляется оно при нажатии на клавишу **Enter**. При этом нужно помнить, что по вполне понятным причинам игрок теряет доступ к управлению игрой на время ввода.



Рис. 4.53. Пиктограмма включения переговорного устройства.

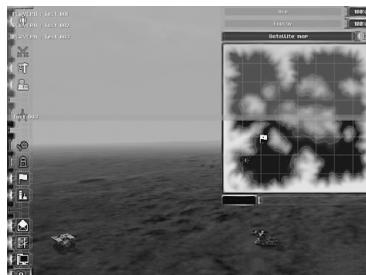


Рис. 4.54. Переговорное устройство.

4.4.5 Просмотр боевого задания.

Боевая задача миссии и статус выполнения отдельных ее элементов доступны по нажатию клавиши **F12**.

4. РЕЖИМЫ УПРАВЛЕНИЯ ИГРОЙ



Рис. 4.55. Просмотр боевого задания.

5 Боевые роботы (варботы): конструирование и использование.

5.1 Типы варботов.

Любой варбот состоит из шасси, башни, систем вооружения и внутренних систем.

- **Малые и легкие варботы.** Здания могут быть захвачены только легкими и малыми варботами или самим Капитаном.
- **Малые, легкие и средние варботы** могут управляться исключительно в дистанционном режиме.
- **Тяжелые варботы.** могут управляться как в дистанционном режиме, так и из собственной кабины управления Капитаном,

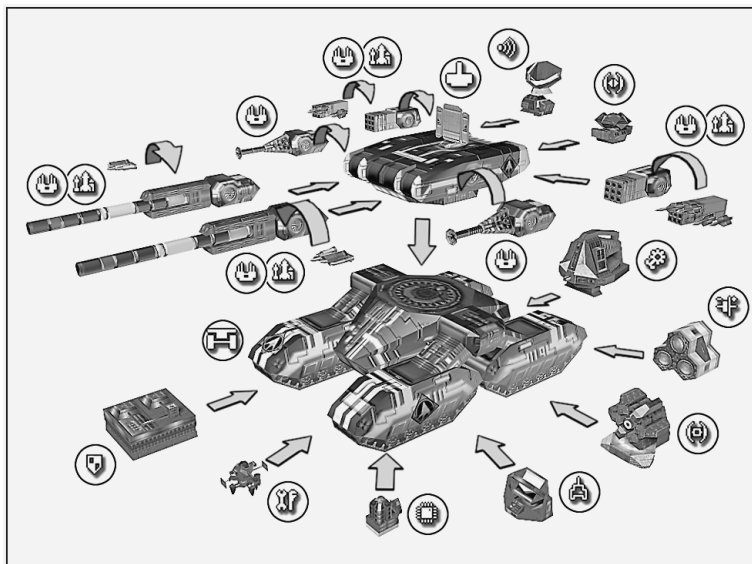


Рис. 5.1.
Конструкция
варбота.

Шасси бывают **колесными, гусеничными, шагающими и летающими**. Кроме того, шасси определяет типоразмер робота. Каждый типоразмер имеет свои особенности:

выполняющим функции механика –водителя. Для этого необходимо выделить варбот на радаре, приблизиться к нему вплотную и нажать на клавишу **Enter**.

Тип варбота определяется типом башни. На все указанные типы шасси можно прикрепить следующие типы башен:

- **Боевые** – имеют несколько бортразъемов (от одного до восьми) для монтажа вооружения.
- **Строительные** – имеют бортразъемы для монтажа строительного модуля и дополнительно один бортразъем для монтажа вооружения.
- **Транспортные** – оборудованы транспортным модулем и имеют дополнительно один бортразъем для монтажа вооружения.
- **МЦУ башня** – так же, как и боевые башни, имеет несколько бортразъемов для монтажа вооружения.

Итак, варботы бывают следующих типов:

- **Боевые роботы** предназначены для ведения атак, захвата или уничтожения сооружений и защиты от атак противника. Захват зданий осуществляется только малыми и легкими роботами.
- **Строительные роботы** предназначены для поиска минералов, строительства зданий и проведения модернизации зданий.

Строительные роботы могут использоваться при необходимости как боевые машины, в том числе для захвата зданий (малыми и легкими роботами).

- **Транспортные роботы** предназначены для транспортировки минералов из шахты на склад. Для этого в командном режиме необходимо отдать соответствующую команду в меню транспорта. Транспортные роботы при необходимости могут использоваться как боевые машины, в том числе для захвата зданий (малыми и легкими роботами).
- **Мобильный Центр Управления** обеспечивает доступ в командный режим вдали от бункера. При использовании тяжелого МЦУ-варбота наличие бункера необязательно. Если Капитан находится внутри МЦУ-варбота или использует режим телеуправления МЦУ-варботом, переход в командный (стратегический) режим осуществляется клавишей **Enter**. Выход из командного режима – клавиша **Esc**. МЦУ-варботы могут использоваться при необходимости как боевые роботы, в том числе для захвата зданий (малыми и легкими роботами).

5. БОЕВЫЕ РОБОТЫ (ВАРБОТЫ): КОСТРУИРОВАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

5.2 Конструктор роботов.

При вызове **конструктора роботов** на экране появится следующее меню:

Левая панель имеет следующие разделы: **шасси, броня, башня, вооружение, внутренние системы и боеприпасы**. Хотя конструирова-

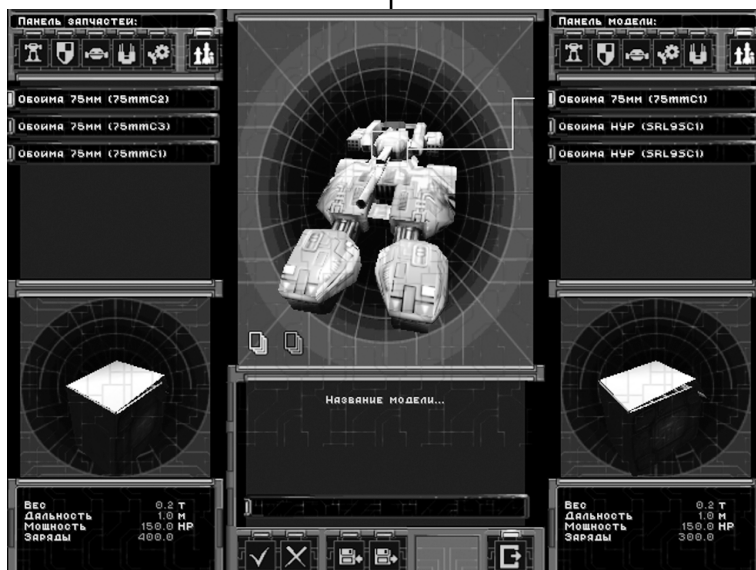


Рис. 5.2.
Главный
экран кон-
структора
роботов.

На левой панели (панель **Деталей**) представлены комплектующие, которые на данный момент развития технологии клана могут быть использованы в производстве. На правой панели (панель **Варбота**) представлены детали, которые используются для сборки конкретной модели робота. Для сборки варбота необходимо выбрать деталь на левой панели, и двойным щелчком левой клавиши "мыши" переместить ее в соответствующее поле панели **Варбота**.

ние варбота и требует использования деталей из каждого раздела, на практике часто можно упростить задачу, так как многие системы монтируются на штатные места по умолчанию и требуют замены только в особых ситуациях.



Рис. 5.3. Панель запчастей.

Под панелью **Деталей** находится экран, на котором отображаются технические характеристики выбранной детали.



Рис. 5.4. Вид и технические характеристики детали.

В центре экрана отображается собираемая модель на каждой стадии сборки. Под моделью описаны технические характеристики и боеспособность будущего варбота.



Рис. 5.5. Варбот, готовый к постройке.

Модель варбота можно сохранить, воспользовавшись пиктограммой,



и использовать ее при дальнейших запусках игры. Для загрузки ранее сохраненной модели необходимо использовать пиктограмму:



Конкретная модель варбота может быть удалена на любой стадии сборки с помощью пиктограммы:



Готовую модель можно добавить к списку ранее собранных моделей по нажатию пиктограммы:

5. БОЕВЫЕ РОБОТЫ (ВАРБОТЫ): КОСТРУИРОВАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ



Выбрав ее в списке готовых моделей (меню завода), Вы можете запустить процесс производства боевого робота.

Вернуться в меню завода Вы можете с помощью пиктограммы



Помните, что для строительства более совершенных варботов Вам необходимо постоянно производить исследования в Лаборатории и повышать уровень технологического развития вашего клана.

6 Здания и их назначение.

Здания в игре делятся на несколько типов: малые, средние, большие. Все они имеют встроенную систему авто-ремонта, которая позволяет им автоматически восстанавливаться при частичном разрушении.

Почти все здания можно модернизировать. Исключения составляют лишь **Бункер**, **Мосты** разных типов и сооружения работы «зодчих»: **Генераторы** и **Телепорты**.

6.1 Важнейшие функциональные подсистемы зданий.

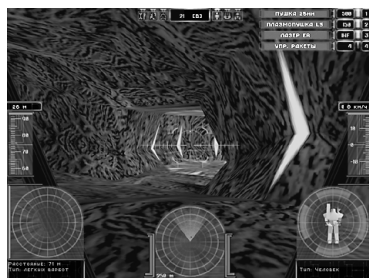


Рис. 6.1. Компьютерная площадка Генератора.

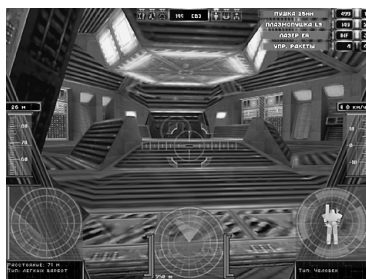


Рис. 6.2. Компьютерная площадка Бункера.

Компьютерные площадки используются для захвата зданий и управления некоторыми из них. Для этого Капитан или варбот должны попасть в зону активации электронного «колпака» компьютерной площадки. После захвата здания открывается доступ к меню управления соответствующими функциями данного сооружения (аналогично меню здания в командном режиме).

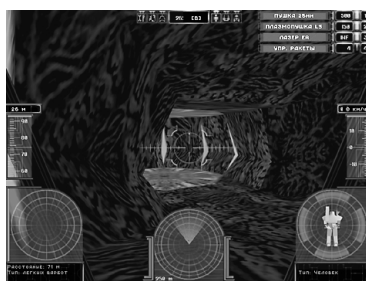


Рис. 6.3. Внутренняя зарядная площадка Генератора.

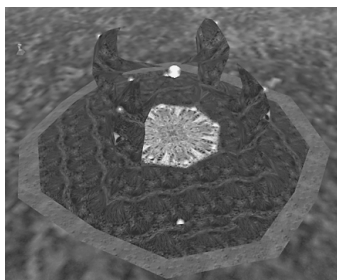


Рис. 6.4. Внешняя зарядная площадка Генератора.



Рис. 6.5. Внутренняя зарядная площадка зданий.

Зарядные площадки используются для восстановления боезапаса варботов и Капитана, восстановления их энергетических щитов и устранения повреждений. Различают внутренние и внешние зарядные площадки. Внутренние площадки могут быть использованы для восстановления дистанционно управляемых легких варботов или боевого костюма Капитана.

6.2 Описание отдельных зданий.

В этом разделе приводятся краткие характеристики зданий, с которыми

Вы встретитесь в игре. Подробно с характеристиками каждого сооружения Вы можете ознакомиться в **базе данных**.

6.2.1 Здания работы «Зодчих».

Генератор представляет собой артефакт исчезнувшей расы “Зодчих”. Генератор вырабатывает энергию, которая используется для обеспечения жизнедеятельности базы, проведения исследований в Лаборатории, и полноценного функционирования всех зданий. Имеет внешнюю зарядную площадку для восстановления боезапаса, щитов и повреждений всех типов боевых роботов. Генератор не имеет защитного щита, но располагает устойчивой конструкцией и мощной системой авторемонта, которая обеспечивает целостность сооружения практически при любом уровне атаки. Генератор не может быть модернизирован в процессе игры.

Телепорт представляет собой малоисследованный артефакт исчезнувшей расы “Зодчих”. Телепорт обеспечивает связь между планетами Лабиринта. Путешествия с помощью Телепорта считаются крайне опасными. Телепорт потребляет большое количество энергии. Для использования Телепорта на планете должны быть захвачены все Генераторы. Перемещения через телепорты варботов невозможны.

6.2.2 Обычные здания полевых лагерей.

Бункер – основное убежище и командный пункт Капитана. Бункер обладает довольно мощным вооружением и имеет командный центр. Именно в бункере реализован командный режим управления всеми зданиями и варботами независимо от их местоположения. Бункер имеет мощные батареи, вырабатывающие достаточное количество энергии для обеспечения автономного функционирования базы в течение ограниченного периода времени. В отличие от ряда других сооружений Капитан не может модернизировать Бункер путем лабораторных исследований.

Завод предназначен для постройки варботов. Сырьем для производства варботов являются минералы, добываемые шахтой. Завод имеет внешнюю зарядную площадку для восстановления боезапаса, щитов и повреждений всех типов боевых роботов.

Шахта предназначена для добычи минералов. Минералы необходимы для производства варботов и проведения исследований новой технологии. Шахта имеет внешнюю погрузочно-разгрузочную площадку, предназначенную для строительных и транспортных роботов.

Склад предназначен для временного размещения добытых в шахте минералов. Склад жизненно необходим в случае захвата шахты другим кланом. Склад снижает риск возникновения у клана дефицита минералов при ведении одновременно нескольких ресурсоемких процессов (например, исследований и производства варботов). На складе имеется внешняя погрузочно-разгрузочная площадка, предназначенная для строительных и транспортных роботов. Склад является потребителем энергии для поддержания его защитных щитов.

Лаборатория предназначена для проведения исследований и усовершенствования технологий клана. При помощи Лаборатории можно разрабатывать более мощное оружие, детали для производства усовершенствованных варботов, технологии для модернизации зданий. Для функционирования Лаборатории необходимы минералы и энергия.

Боевая башня предназначена для укрепления обороны базы. Башня имеет мощное оружие, способное отразить практически любую атаку. Различают два типа башен: легкая и тяжелая. Каждый из типов имеет несколько степеней модернизации. Башня имеет собственный энергоблок. При долгом отсутствии у клана генератора и бункера Башня теряет эффективность в связи с разрядкой

энергоблока. При попадании Капитана в зону действия компьютерной площадки Башни она автоматически переходит в режим ручного управления ее орудиями.

6. ЗДАНИЯ И ИХ НАЗНАЧЕНИЕ

7 База Данных.

7.1 Здания.

Здания, как правило, имеют защитные энергетические поля. Генераторы, Бункеры, Заводы и Ангарты имеют площадки для ремонта и восстановления систем Капитана и боевых роботов.

7.1.1 Артефакты расы "Зодчих".

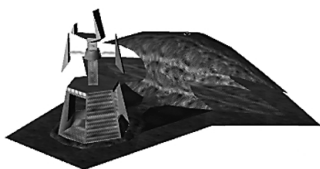
Такие сооружения во множестве разбросаны по всем планетам Лабиринта. Они представляют собой биотехнические системы неземного происхождения, поэтому их можно уничтожить или использовать по своему усмотрению, но нельзя построить или усовершенствовать.



Генератор

основной источник энергии для зданий и роботов на планетах Лабиринта.

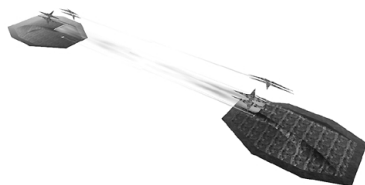
Защищенность макс



Телепорт

перемещение объектов между планетами

Защищенность макс



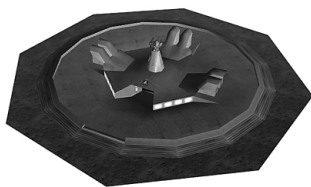
Силовой Мост

Защищенность макс

7.1.2 Стандартные сооружения автономных баз.

7.1.2.1 Бункер.

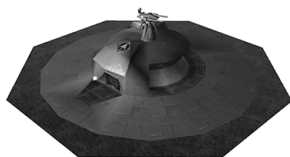
Бункер - служит основным командным пунктом и является ключевым сооружением базы. Из него ведется управление зданиями и роботами.



Малый Бункер BS-17S

Защищенность 37%

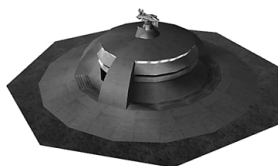
Ударная мощь 36%



Средний Бункер BS-30M

Защищенность 48%

Ударная мощь 53%



Большой Бункер BS-47L

Защищенность 60%

Ударная мощь макс

7.1.2.2 Склад.

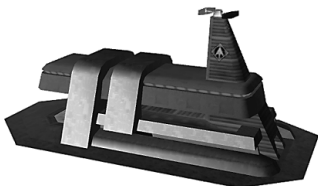
Склад - служит для временного размещения минерального сырья, добытого на шахтах.



Малый Склад SB-17S

Защищенность 23%

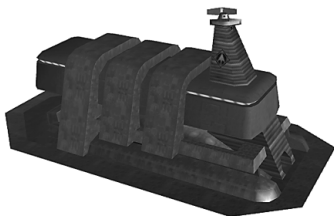
Вместимость 32%



Средний Склад SB-30M

Защищенность 37%

Вместимость 60%



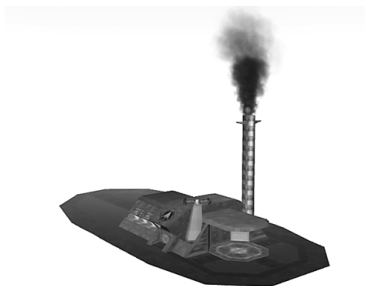
Большой Склад SB-47L

Защищенность 48%

Вместимость 100%

7.1.2.3 Завод.

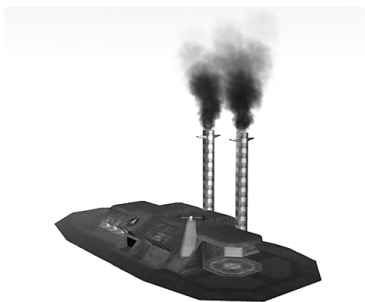
Завод - служит для разработки и производства боевых роботов.



Малый Завод FB-17S

Защищенность 31%

Производительность 34%



Средний Завод FB-30M

Защищенность 37%

Производительность 58%



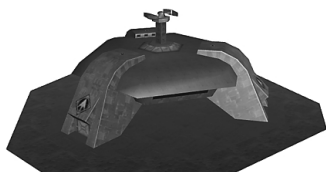
Большой Завод FB-47L

Защищенность 48%

Производительность 97%

7.1.2.4 Лаборатория.

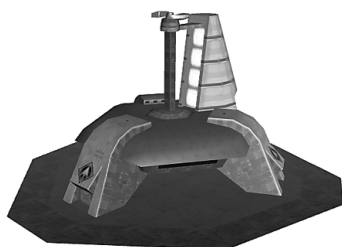
Лаборатория - служит для проектирования новых комплектующих роботов и зданий.



Малая Лаборатория RC-17

Защищенность 25%

Производительность 22%



Средняя Лаборатория RC-30

Защищенность 30%

Производительность 51%



Большая Лаборатория RC-47

Защищенность 36%

Производительность 74%



Сверхмощная Лаборатория RC-67

Защищенность 40%

Производительность 100%

7.1.2.5 Шахта.

Шахта - служит для разработки минеральных ресурсов.

Малая Шахта MS-17S

Защищенность 36%

Производительность 27%



Средняя Шахта MS-30M

Защищенность 42%

Производительность 63%



Большая Шахта MS-47L

Защищенность 48%

Производительность 100%



7.1.2.6 Боевые башни.

Боевая башня - это стационарная огневая точка, предназначенная для прикрытия критических важных участков территории или для защиты базы от противника.



Малая Башня

Полностью автономное сооружение. На планетах Лабиринта она широко используется мятежниками-виндигистами. Конструктивно она представляет собой модернизированную башню тяжелого варбота, установленную на прочном железобетонном фундаменте. Башня может нести различные системы вооружений - от стандартного огнемета до управляемых ракет.

Защищенность 12-24%

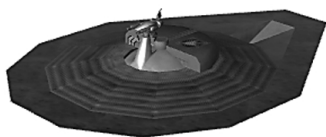
Ударная мощь 15-36%

Легкая Башня

это долговременная огневая точка. Внутри башни есть зарядная площадка

Защищенность 36%

Ударная мощь 53%



Тяжелая Башня

это долговременная огневая точка. Внутри башни есть зарядная площадка.

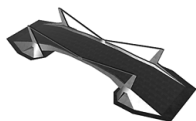
Защищенность 36%

Ударная мощь 27%



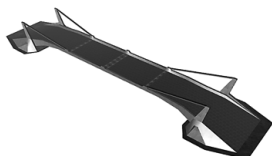
7.1.2.7 Прочие здания.

Мосты - обычные модульные конструкции из комплекта инженерного обеспечения полевых лагерей изыскателей. Мост можно уничтожить, но нельзя построить.



Малый Мост BS - 12/20

Защищенность 20%



Средний Мост BS - 22/20

Защищенность 26%



Большой Мост BS - 32/20

Защищенность 35%

Ангар - предназначен для ремонта и перезарядки роботов или боевого костюма Капитана в полевых условиях. Может быть использован как опорный пункт во время наступления.



Ангар

Защищенность 25%

Производительность 100%

7.2 Варботы.

Конструкция любого варбота обязательно включает:

- Шасси;
- Башню;
- Специальные системы, вооружение и боеприпасы;
- Оборудование и внутренние системы.

Главными критериями для определения "качества" варбота являются два коэффициента - защищенность и ударная мощь. Эти величины вычисляются во время проектирования робота на Заводе и, фактически, определяют преимущество одного робота над другим при прочих равных факторах. Смысл этих величин:

- **Защищенность** - это полная живучесть машины, учитывающая комплексный вклад каждого отдельного узла оборудования. В первую очередь на расчетную величину защищенности влияют характеристики силового поля варбота. Кроме того, учитывается способность к регенерации повреждений для генератора поля и системы автоматического ремонта, взятая за среднее время живучести машины под огнем равноценного противника.
- **Ударная мощь** - или "вес залпа" примерно соответствует энергии, которая генерируется всеми системами вооружений робота поражения в единицу времени.

7.2.1 Шасси Варботов.

Шасси - главная составная часть варбота, обеспечивающая ему возможность перемещения в пространстве. Имеется четыре вида шасси: летающее, колесное, гусеничное и шагающее.

- **Летающее шасси** - довольно дорогое и сравнительно незащищенное, не обладает высокой грузоподъемностью. Наилучшее применение - это разведка, захват сооружений противника и прочие действия, требующие высокой подвижности и скорости.
- **Колесное шасси** - самое дешевое и простое в изготовлении. Благодаря своей универсальности может использоваться в большинстве миссий.

- **Гусеничное шасси** - обходится в производстве достаточно дорого. Кроме того, оно несколько уступает колесному шасси в скорости. Однако, благодаря своей прочности и высокой грузоподъемности, оно незаменимо в экстремальных ситуациях.
- **Шагающее шасси** - наиболее сложное с технологической точки зрения. По динамическим характеристикам и грузоподъемности, это шасси занимает промежуточное положение между колесными и гусеничными моделями. С другой стороны, серьезным достоинством таких машин является высокая живучесть.

7.2.1.1 Малые шасси.



Малое шагающее Т-12W

максимальная скорость . . . 90 км/ч

максимальная нагрузка 3.3 т



Малое летающее Т-2

максимальная скорость . . . 120 км/ч

максимальная нагрузка 2.8 т

7.2.1.2 Легкие шасси.



Легкое шагающее T-12W

максимальная скорость . . . 100 км/ч

максимальная нагрузка 6 т



Легкое летающее S-2F

максимальная скорость . . . 160 км/ч

максимальная нагрузка 4.3 т



Легкое гусеничное S-31

максимальная скорость . . . 105 км/ч

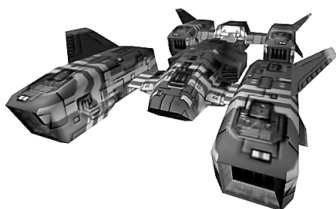
максимальная нагрузка 7.5 т



Легкое колесное S-42T

максимальная скорость . . . 120 км/ч

максимальная нагрузка 6.5 т



Легкое летающее S-4F

максимальная скорость . . . 135 км/ч

максимальная нагрузка 6.5 т

7.2.1.3 Средние шасси.



Среднее шагающее M-12

максимальная скорость . . . 90 км/ч

максимальная нагрузка 28 т



Среднее летающее M-2F

максимальная скорость . . . 125 км/ч

максимальная нагрузка 24 т



Среднее колесное M-32

максимальная скорость . . . 110 км/ч

максимальная нагрузка 32 т



Среднее гусеничное М-42Т

максимальная скорость 95 км/ч

максимальная нагрузка 36 т

7.2.1.4 Тяжелые шасси.



Тяжелое шагающее L-12W

максимальная скорость 85 км/ч

максимальная нагрузка 65 т



Тяжелое летающее L-2F

максимальная скорость . . . 110 км/ч

максимальная нагрузка 55 т



Тяжелое колесное L-32

максимальная скорость 95 км/ч

максимальная нагрузка 70 т



Тяжелое гусеничное L-42T

максимальная скорость 90 км/ч

максимальная нагрузка 80 т

7.2.2 Башни.

Башня предназначена для размещения систем вооружения, сенсорных и других специальных систем робота. Тип башни однозначно определяет тип машины. Соответственно, среди роботов различают:

- **Варботы** - боевые роботы, не несущие специального оборудования;
- **Мобильные центры управления (МЦУ);**
- **Транспорты;**
- **Строители.**

Основными характеристиками башен являются количество и тип бортразъемов - специальных посадочных мест для монтажа оружия и другого оборудования. Различают:

- **Внутренние** или **"пушечные" бортразъемы** - на эти посадочные места не может монтироваться специальное оборудование или пусковые установки ракет, зато казенная часть орудия надежно прикрыта броней башни.
- **Ракетные бортразъемы** - специальные посадочные места для монтажа направляющих НУРС и УРС.
- **Универсальные бортразъемы** - специальные посадочные места, позволяющие монтировать на внешней подвеске как направляющие НУРС и УРС, так и стандартные артсистемы.
- **Специальные бортразъемы** - для монтажа специальных систем типа строительного модуля.

Нужно учесть, что даже специализированные башни Транспорта и Строителя имеют по одному внутреннему бортразъему для установки вооружения.

7.2.2.1 Малые башни.



Малая башня 2Т1

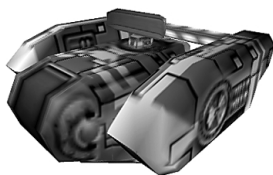
Вес	0.2 т
Внутренние бортразъемы	0
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	2
Специальные бортразъемы	0

7.2.2.2 Легкие башни.



Легкая башня 2S1

Вес	0.7 т
Внутренние бортразъемы	0
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	2
Специальные бортразъемы	0



Легкая башня 3S1

Вес	0.8 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	2
Специальные бортразъемы	0



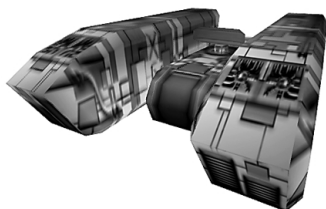
Легкая МЦУ башня HQS1

Вес	0.5 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	2
Специальные бортразъемы	0



Легкая башня Строителя BS1

Вес	0.5 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	2
Специальные бортразъемы .. 1 (для строительного модуля)	



Легкая башня Транспорта TS1

Вес	0.5 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	0
Специальные бортразъемы	0

7.2.2.3 Средние башни.



Средняя башня 3М1

Вес	3.3 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	2
Специальные бортразъемы	0



Средняя башня 4М1

Вес 4.2 т
Внутренние бортразъемы 2
Ракетные бортразъемы 2
Универсальные бортразъемы 0
Специальные бортразъемы 0



Средняя башня МЦУ HQm1

Вес 3.3 т
Внутренние бортразъемы 1
Ракетные бортразъемы 2
Универсальные бортразъемы 0
Специальные бортразъемы 0



Средняя башня МЦУ HQm2

Вес 4.3 т
Внутренние бортразъемы 2
Ракетные бортразъемы 0
Универсальные бортразъемы 2
Специальные бортразъемы 0



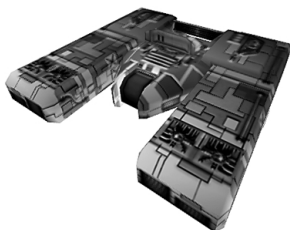
Средняя башня МЦУ HQm3

Вес 5 т
Внутренние бортразъемы 1
Ракетные бортразъемы 2
Универсальные бортразъемы 2
Специальные бортразъемы 0



Средняя башня Строителя BM1

Вес	3 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	0
Специальные бортразъемы	1 (для строительного модуля)



Средняя башня Транспорта TM1

Вес	2.2 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	0
Специальные бортразъемы	0

7.2.2.4 Тяжелые башни.



Тяжелая башня 4L1

Вес	5 т
Внутренние бортразъемы	2
Ракетные бортразъемы	2
Универсальные бортразъемы	0
Специальные бортразъемы	0



Тяжелая башня 5L1

Вес	6.5 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	4
Универсальные бортразъемы	0
Специальные бортразъемы	0



Тяжелая башня 6L1

Вес 8 т
Внутренние бортразъемы 2
Ракетные бортразъемы 2
Универсальные бортразъемы 2
Специальные бортразъемы 0



Тяжелая башня МЦУ HQL1

Вес 6.5 т
Внутренние бортразъемы 2
Ракетные бортразъемы 0
Универсальные бортразъемы 2
Специальные бортразъемы 0



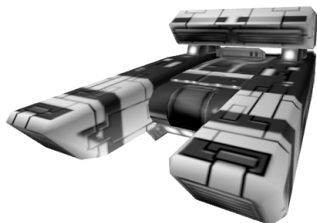
Тяжелая башня МЦУ HQL2

Вес 8 т
Внутренние бортразъемы 3
Ракетные бортразъемы 2
Универсальные бортразъемы 0
Специальные бортразъемы 0



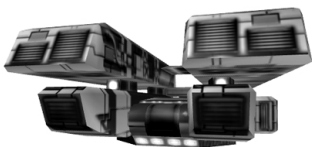
Тяжелая башня МЦУ HQL3

Вес 8 т
Внутренние бортразъемы 4
Ракетные бортразъемы 2
Универсальные бортразъемы 0
Специальные бортразъемы 0



Тяжелая башня Строителя BL1

Вес	10 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	0
Специальные бортразъемы ..	1 (для строительного модуля)



Тяжелая башня Транспорта TL1

Вес	9 т
Внутренние бортразъемы	1
Ракетные бортразъемы	0
Универсальные бортразъемы	0
Специальные бортразъемы	0

7.2.3 Системы вооружений.

Основные типы систем вооружений:

Баллистическое оружие:

- Огнеметы - конструктивно аналогичные обычным орудиям, метают порции вязкой, липкой огнесмеси. Применяемые в Лабиринте смеси рассчитаны на поражение живой силы, и техники. Они развивают исключительно высокую температуру горения и могут гореть даже без доступа воздуха или под водой, поскольку включают в свой состав окислитель. При горении смеси становятся исключительно текучими и проникают под броню техники через мельчайшие отверстия.

Кроме того, продукты горения огнесмеси высоко токсичны, что увеличивает их эффективность при поражении живых целей.

- Автоматические пушки и гаубицы калибром 25-152мм - это стандартные орудия, использующие двухкомпонентные жидкие пороха. Горение этой смеси происходит только в камере орудия и в присутствии специального

катализатора, поэтому возможность детонации зарядов при случайном попадании в боеукладку варбота практически исключена.

Применение жидких порохов позволяет плавно наращивать давление в канале ствола, что уменьшает износ рабочей поверхности, увеличивает время эксплуатации орудия и позволяет серьезно уменьшить его вес. Кроме того, жидкие пороха позволяют получить довольно высокие (до 3000 - 3500 м/с) скорости вылета снарядов.

Боеприпасы пушек - тип боеприпаса зависит от калибра орудия: калибр до 50мм - огонь ведется бронебойно-зажигательными трассирующими снарядами; калибр свыше 50мм - огонь ведется бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами.

Боеприпасы гаубиц: огонь ведется боеприпасами объемного взрыва с радиусом эффективного поражения от 3 до 12 м. Боеприпас такого типа производит комплексное действие на цель и порождает сразу несколько поражающих факторов: сверхзвуковую ударную волну (основной поражающий фактор), взрывной перепад давления и скачок температуры в зоне взрыва. Кроме того, дополнительное воздействие на живую силу противника оказывают ядовитые продукты сгорания объемно-детонирующей смеси.

- Электромагнитные пушки, как и лазеры с накачкой взрывом, занимают промежуточное положение между обычными и энергетическими видами оружия. 80мм ЭМП с исключительно высокой скоростью вылета снаряда ведут огонь бронебойными подкалиберными трассирующими снарядами с особо твердыми сердечниками.

Энергетическое оружие:

- Боевые лазеры - излучатели, работающие в видимом и, частично, инфракрасном диапазоне. Применяется три вида лазеров, различных по мощности импульса и характеристикам рабочего тела. Мощные излучатели используют так называемые пакеты - спаренные или строенные лазеры. Максимальная мощность импульса лазера может достигать 35 МВт (полная энергия выстрела, соответственно, около 25-30 МДж).

По типу рабочего тела различают красные, зеленые и голубые лазеры. Мощность импульса красного лазера - наименьшая, а синего - наибольшая.

Хотя лазеры имеют условно бесконечный боезапас, они потребляют довольно много энергии. Как следствие, боевой робот может заметно разрядить батареи после нескольких залпов из мощного лазера. Такого недостатка лишены системы, в которых "накачка" рабочего тела происходит с помощью подрыва специального заряда - так называемые лазеры с накачкой взрывом. Однако, такой системе присущ коренной недостаток обычных пушек - ограниченный боезапас.

- Тазеры или шнуровые разрядники - оружие, поражающее противника мощным электромагнитным импульсом. Такие системы не только наносят механические повреждения, но и выводят из строя наружные датчики и внутреннее электронное оборудование варботов. Тазеры гораздо экономичнее лазеров, но радиус их действия ограничен.

Ракетное оружие:

- НУРС - неуправляемые ракетные снаряды. Мощные ракеты этого типа удобно использовать для заградительного огня и поражения малоподвижных целей.
- УРС - управляемые ракетные снаряды. УРС снабжены активными лазерными или тепловыми головками самонаведения, что позволяет использовать их по принципу "выстрелил-забыл".

7.2.3.1 Системы вооружений и боеприпасы варботов малого типоразмера.

Прожективное оружие

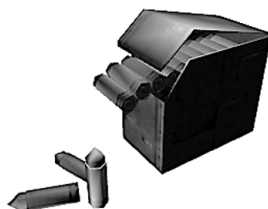


37мм Пушка T32Can

Вес	0.3 т
Потребление	0.1 МВт
Скорострельность	2.2
Мощность	100 НР
Дальность	100 м

Обойма 37мм T37mmC1/2

Вес	0.1 т
Зона действия	1 м
Мощность	100 НР
Заряды	300/600

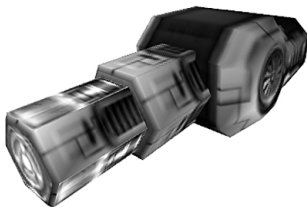


Энергетическое оружие



Тазер Ttas

Вес	0.2 т
Потребление	1.8 МВт
Скорострельность	1
Мощность	160 НР
Дальность	90 м



Лазер LTR

Вес	0.2 т
Потребление	3.2 МВт
Скорострельность	1.4
Мощность	150 НР
Дальность	1000 м

Управляемые ракеты

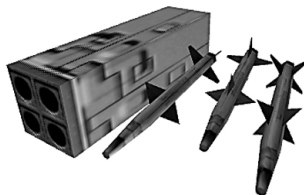


Упр. Ракета TML2T

Вес	0.2 т
Потребление	0.2 МВт
Скорострельность	0.6
Мощность	180 НР
Дальность	300 м

Обойма УР TML2TC1/2

Вес	0.1 т
Зона действия	1 м
Мощность	180 НР
Заряды	2/4



7.2.3.2 Системы вооружений и боеприпасы легких варботов.

Прожективное оружие



Огнемет SFT

Вес	0.6 т
Потребление	0.1 МВт
Скорострельность	1.2
Мощность	105 НР
Дальность	140 м

Обойма огнемета SFC1/3

Вес	0.1 т
Зона действия	2 м
Мощность	105 НР
Заряды	60/100

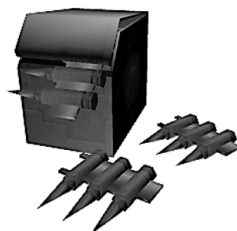


75мм Пушка S75Can

Вес	0.9 т
Потребление	0.2 МВт
Скорострельность	2
Мощность	150 НР
Дальность	350 м

Обойма 75мм 75mmC1/2

Вес	0.2 т
Зона действия	1 м
Мощность	150 НР
Заряды	300/500

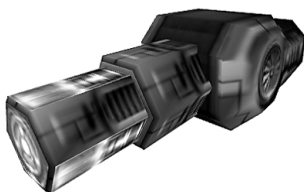


Энергетическое оружие



Тазер STas MK1

Вес 0.3 т
 Потребление 2.5 МВт
 Скорострельность 0.8
 Мощность 290 НР
 Дальность 110 м



Красный Лазер SRLs

Вес 0.3 т
 Потребление 5 МВт
 Скорострельность 1.4
 Мощность 235 НР
 Дальность 1000 м

Неуправляемые ракеты

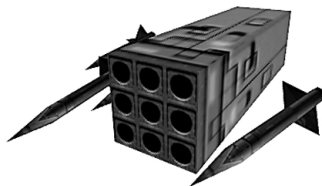


Ракета SRL9S

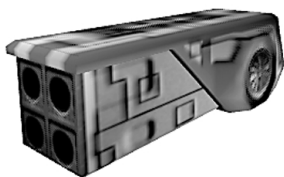
Вес 0.4 т
 Потребление 0.2 МВт
 Скорострельность 0.9
 Мощность 225 НР
 Дальность 250 м

Обойма НУР SRL9SC1/2

Вес 0.1 т
 Зона действия 1.2 м
 Мощность 225 НР
 Заряды 9/18



Управляемые ракеты

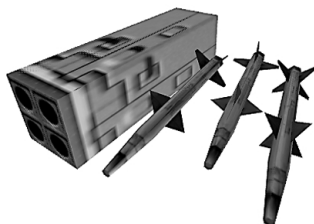


Упр. Ракета SML4S

Вес 0.4 т
Потребление 0.3 МВт
Скорострельность 0.6
Мощность 240 НР
Дальность 350 м

Обойма УР SML4C1/2

Вес 0.1 т
Зона действия 2.5 м
Мощность 240 НР
Заряды 4/8



7.2.3.3 Системы вооружений и боеприпасы средних варботов.

Пржективное оружие



Огнемет MFT

Вес 2 т
Потребление 0.4 МВт
Скорострельность 1
Мощность 420 НР
Дальность 170 м

Обойма огнемета MFTC1/3

Вес 1.2 т
Зона действия 2.5 м
Мощность 420 НР
Заряды 25/45





125мм Пушка M125Can

Вес 3.2 т
 Потребление 0.6 МВт
 Скорострельность 0.9
 Мощность 500 НР
 Дальность 400 м

Обойма пушки AP 125C1/2

Вес 1.5 т
 Зона действия 1 м
 Мощность 500 НР
 Заряды 60/100



Гаубица M125How

Вес 3.5 т
 Потребление 0.4 МВт
 Скорострельность 0.7
 Мощность 400 НР
 Дальность 300 м

Обойма гаубицы HE 125H1/H2

Вес 2.9 т
 Зона действия 2.5 м
 Мощность 400 НР
 Заряды 60/100



Энергетическое оружие



Тазер Mtas

Вес 1.9 т
Потребление 8 МВт
Скорострельность 0.4
Мощность 900 НР
Дальность 130 м



Красный Лазер MRLas

Вес 1.6 т
Потребление 16 МВт
Скорострельность 0.5
Мощность 750 НР
Дальность 1000 м



Дв. Красный Лазер MDRLas

Вес 2 т
Потребление 18 МВт
Скорострельность 0.6
Мощность 840 НР
Дальность 1000 м



Дв. Зеленый Лазер MDGLas

Вес 2 т
Потребление 20 МВт
Скорострельность 0.5
Мощность 1000 НР
Дальность 1000 м

Неуправляемые ракеты

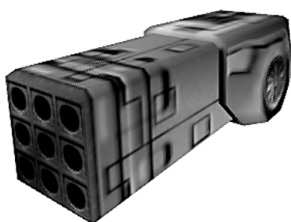
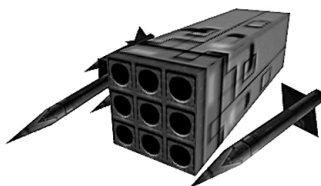


Ракета MRL16S

Вес	1.8 т
Потребление	0.2 МВт
Скорострельность	0.9
Мощность	225 НР
Дальность	250 м

Обойма НУР MRL16SC1/2

Вес	0.5 т
Зона действия	2 м
Мощность	225 НР
Заряды	16/32

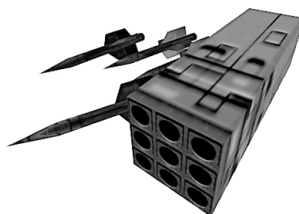


Ракета MRL9M

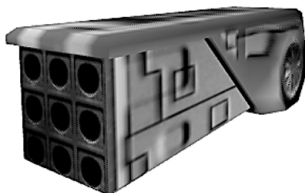
Вес	1.5 т
Потребление	0.7 МВт
Скорострельность	0.5
Мощность	680 НР
Дальность	300 м

Обойма НУР MRL9MC1/2

Вес	0.7 т
Зона действия	3.5 м
Мощность	680 НР
Заряды	9/18



Управляемые ракеты

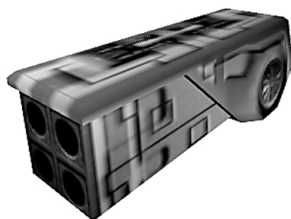
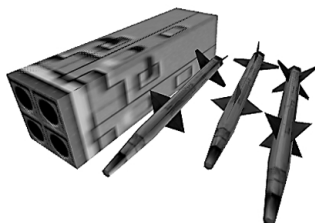


Упр. Ракета MML9S

Вес 2.4 т
Потребление 0.3 МВт
Скорострельность 0.6
Мощность 240 НР
Дальность 350 м

Обойма УР MML9SC1/2

Вес 0.5 т
Зона действия 2.5 м
Мощность 240 НР
Заряды 9/18

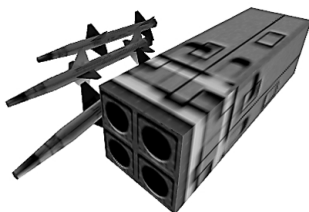


Упр. Ракета MML4M

Вес 2 т
Потребление 0.8 МВт
Скорострельность 0.4
Мощность 710 НР
Дальность 400 м

Обойма УР MML4MC1/2

Вес 0.4 т
Зона действия 3 м
Мощность 710 НР
Заряды 4/8



Крылатые ракеты



Кр. Ракета MWML1M

Вес	 2.5 т
Потребление	 0 МВт
Скорострельность	 0.1
Мощность	 60000 НР
Дальность	 700 м

Обойма КрУР MWML1MC1/2

Вес	 1 т
Зона действия	 45.5 м
Мощность	 60000 НР
Заряды	 1/2



7.2.3.4 Системы вооружений и боеприпасы тяжелых варботов.

Прожективное оружие



Огнемет LFT

Вес	 3.3 т
Потребление	 0.9 МВт
Скорострельность	 0.6
Мощность	 790 НР
Дальность	 200 м

Обойма огнемёта LFTC1/3

Вес 6 т
Зона действия 3.5 м
Мощность 790 НР
Заряды 30/50



152 мм Пушка L152mmC

Вес 5.5 т
Потребление 1 МВт
Скорострельность 0.4
Мощность 900 НР
Дальность 500 м

Обойма пушки AP 152C1/2

Вес 2.3 т
Зона действия 1 м
Мощность 900 НР
Заряды 40/60

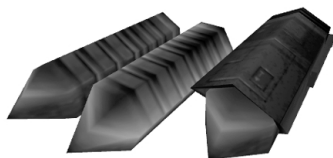


Гаубица L152mmH

Вес 5.7 т
Потребление 0.8 МВт
Скорострельность 0.3
Мощность 700 НР
Дальность 400 м

Обойма гаубицы HE 152C1/2

Вес 4.5 т
 Зона действия 4 м
 Мощность 700 НР
 Заряды 60/80



80мм ЭМП L80mmRG

Вес 6.5 т
 Потребление 12.5 МВт
 Скорострельность 0.7
 Мощность 1200 НР
 Дальность 600 м

Обойма 80мм 80mmRGC1/2

Вес 0.3 т
 Зона действия 1 м
 Мощность 1200 НР
 Заряды 75/100



Энергетическое оружие



Тазер Ltas

Вес 3.2 т
 Потребление 14 МВт
 Скорострельность 0.3
 Мощность 850 НР
 Дальность 90 м



Красный Лазер LTRedL

Вес 3 т
Потребление 28 МВт
Скорострельность 0.3
Мощность 1500 НР
Дальность 1000 м



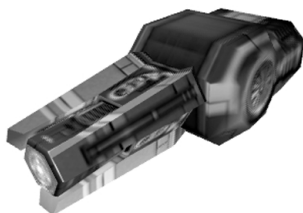
Зеленый Лазер LTGrnL

Вес 3.2 т
Потребление 32 МВт
Скорострельность 0.3
Мощность 1500 НР
Дальность 1000 м



Синий Лазер LTBluL

Вес 3.5 т
Потребление 35 МВт
Скорострельность 0.3
Мощность 1650 НР
Дальность 1000 м



Пульс. Лазер LPumL

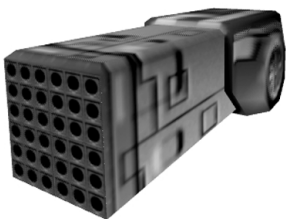
Вес 3.2 т
Потребление 1.4 МВт
Скорострельность 0.4
Мощность 1300 НР
Дальность 1000 м

Обойма Лазера PLasC1/3

Вес 0.6 т
 Зона действия 1 м
 Мощность 1300 HP
 Заряды 30/50



Неуправляемые ракеты

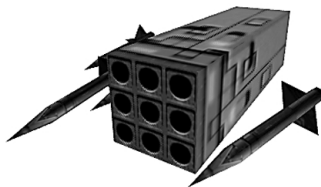


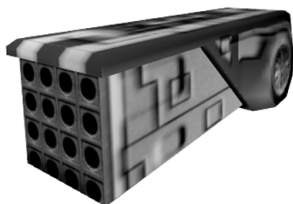
Ракета LRL36S

Вес 2.8 т
 Потребление 0.2 MВт
 Скорострельность 0.9
 Мощность 225 HP
 Дальность 250 м

Обойма НУР LRL36SC1

Вес 0.5 т
 Зона действия 2 м
 Мощность 225 HP
 Заряды 36



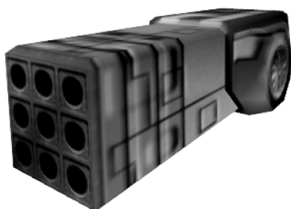
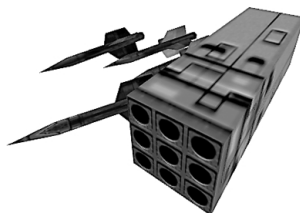


Ракета LRL16M

Вес 2.5 т
Потребление 0.7 МВт
Скорострельность 0.5
Мощность 680 НР
Дальность 300 м

Обойма НУР LRL16MC1/2

Вес 0.6 т
Зона действия 3.5 м
Мощность 680 НР
Заряды 16/32

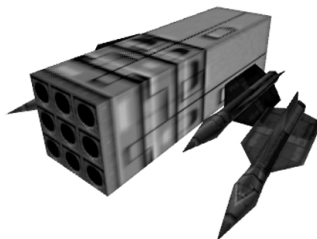


Ракета LRL9L

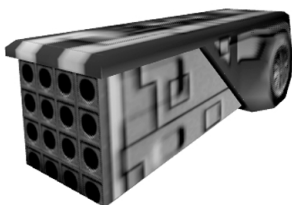
Вес 2.3 т
Потребление 2 МВт
Скорострельность 0.5
Мощность 1900 НР
Дальность 450 м

Обойма НУР LRL9LC1/2

Вес 0.5 т
Зона действия 4 м
Мощность 1900 НР
Заряды 9/18



Управляемые ракеты

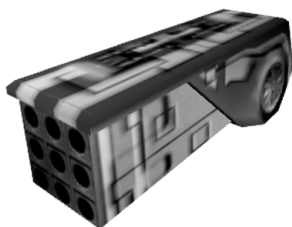
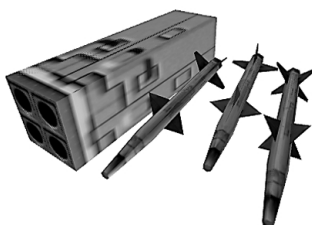


Упр. Ракета LML16S

Вес	3.5 т
Потребление	0.3 МВт
Скорострельность	0.6
Мощность	240 НР
Дальность	350 м

Обойма УР LML16SC1/2

Вес	0.8 т
Зона действия	2.5 м
Мощность	240 НР
Заряды	16/32

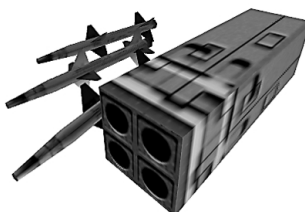


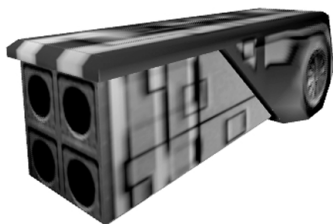
Упр. Ракета LML9M

Вес	4.1 т
Потребление	0.8 МВт
Скорострельность	0.4
Мощность	710 НР
Дальность	400 м

Обойма УР LML9MC1/2

Вес	0.4 т
Зона действия	3 м
Мощность	710 НР
Заряды	9/18



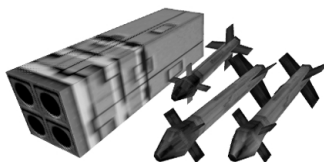


Упр. Ракета LML4L

Вес	3 т
Потребление	2.2 МВт
Скорострельность	0.2
Мощность	2100 НР
Дальность	450 м

Обойма УР LML4LC1/2

Вес	0.3 т
Зона действия	3.5 м
Мощность	2100 НР
Заряды	4/8



Крылатые ракеты

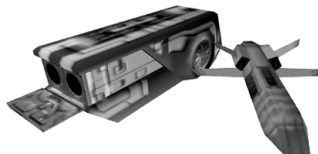


Кр. Ракета LWML2M

Вес	4 т
Потребление	0.5 МВт
Скорострельность	0.1
Мощность	60000 НР
Дальность	700 м

Обойма КрУР LWML2MC1/2

Вес	1 т
Зона действия	45.5 м
Мощность	60000 НР
Заряды	2/4



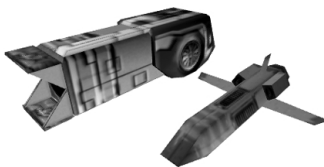


Кр. Ракета LWML1L

Вес	3.8 т
Потребление	0.7 МВт
Скорострельность	0.1
Мощность	100000 НР
Дальность	700 м

Обойма КрУР LWML1LC1/2

Вес	0.9 т
Зона действия	60.7 м
Мощность	100000 НР
Заряды	1/2



7.2.3.5 Системы вооружений и боеприпасы зданий.

Прожективное оружие



Огнемёт HFTB

Вес	10 т
Потребление	0.9 МВт
Скорострельность	0.5
Мощность	790 НР
Дальность	250 м
Зона действия	3.5 м



L152мм Пушка L152mmMC

Вес 11 т
Потребление 0.3 МВт
Скорострельность 0.4
Мощность 640 НР
Дальность 500 м
Зона действия 1 м



L152мм Пушка H152mmBC

Вес 15 т
Потребление 1.1 МВт
Скорострельность 0.2
Мощность 750 НР
Дальность 550 м
Зона действия 1 м

Энергетическое оружие



Красный Лазер HRLM

Вес 15 т
Потребление 25 МВт
Скорострельность 0.6
Мощность 800 НР
Дальность 1000 м



Дв. Зеленый Лазер HDGLB

Вес 18 т
Потребление 32 МВт
Скорострельность 0.5
Мощность 1100 НР
Дальность 1000 м



Тр. Синий Лазер HTBLB

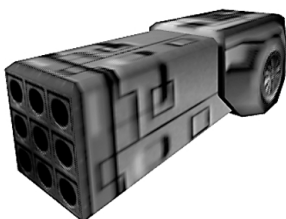
Вес 20 т
 Потребление 35 МВт
 Скорострельность 0.4
 Мощность 1250 НР
 Дальность 1000 м



Пульс. Лазер HRLB

Вес 25 т
 Потребление 1.5 МВт
 Скорострельность 0.3
 Мощность 1700 НР
 Дальность 1000 м
 Зона действия 1 м

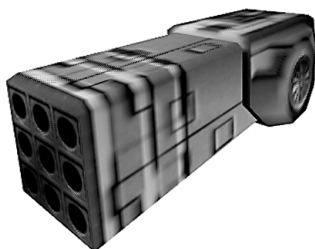
Неуправляемые ракеты



Ракета HMRL9B

Вес 8.3 т
 Потребление 1 МВт
 Скорострельность 0.3
 Мощность 1350 НР
 Дальность 400 м
 Зона действия 4 м

Управляемые ракеты



Упр. Ракета НВМЛ9В

Вес	10.5 т
Потребление	1 МВт
Скорострельность	0.7
Мощность	2100 НР
Дальность	500 м
Зона действия	3.5 м

7.2.4 Внутренние системы.

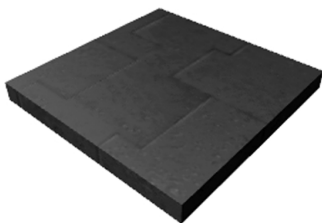
Внутренние системы и другое оборудование варботов монтируется в корпусе или на башне машины. Системы, расположенные в корпусе варбота, практически неуязвимы для огня противника, пока роботу еще не нанесены критические повреждения. К их числу относятся:

- **Блок питания;**
- **Двигатель;**
- **Генератор защитного силового поля;**
- **Генератор помех;**
- **Система автоматического ремонта;**

В бою некоторые агрегаты могут быть легко повреждены и уничтожены удачным выстрелом. Эти системы монтируются на башне:

- **Блок сенсоров;**
- **Дефлектор** - излучатель силового поля.

7.2.4.1 Броня.



Броня. Тип МК1

Броня ТА.МК1 (Arm 1)

Плотность 0.125 кг/м2

Проницаемость . 85% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК1 (Arm 1)

Плотность 2 кг/м2

Проницаемость . 75% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК1 (Arm 1)

Плотность 10 кг/м2

Проницаемость . 50% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК1 (Arm 1)

Плотность 17.5 кг/м2

Проницаемость . 35% (снаряд 500 НР)

Броня. Тип МК2

Броня ТА.МК2 (Arm 2)

Плотность 0.25 кг/м2

Проницаемость . 77% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК2 (Arm 2)

Плотность 2.5 кг/м2

Проницаемость . 66% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК2 (Arm 2)

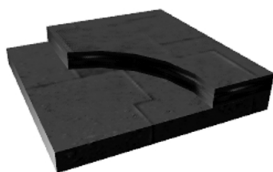
Плотность 12.5 кг/м2

Проницаемость . 43% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК2 (Arm 2)

Плотность 20 кг/м2

Проницаемость . 32% (снаряд 500 НР)



Броня. Тип МКЗ

Броня ТА.МКЗ (Arm 3)

Плотность 0.625 кг/м²

Проницаемость . . 72% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МКЗ (Arm 3)

Плотность 3.8 кг/м²

Проницаемость . . 61% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МКЗ (Arm 3)

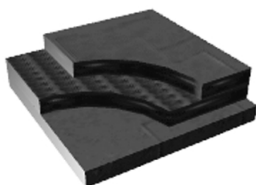
Плотность 15 кг/м²

Проницаемость . . 43% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МКЗ (Arm 3)

Плотность 22.5 кг/м²

Проницаемость . . 28% (снаряд 500 НР)



Броня. Тип МК4

Броня ТА.МК4 (Arm 4)

Плотность 1.25 кг/м²

Проницаемость . . 66% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК4 (Arm 4)

Плотность 5 кг/м²

Проницаемость . . 53% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК4 (Arm 4)

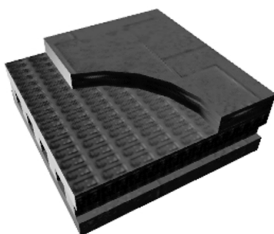
Плотность 17.5 кг/м²

Проницаемость . . 38% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК4 (Arm 4)

Плотность 25 кг/м²

Проницаемость . . 25% (снаряд 500 НР)





Броня. Тип МК5

Броня ТА.МК5 (Arm 5)

Плотность 2.5 кг/м2

Проницаемость . 61% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК5 (Arm 5)

Плотность 6.3 кг/м2

Проницаемость . 50% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК5 (Arm 5)

Плотность 20 кг/м2

Проницаемость . 34% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК5 (Arm 5)

Плотность 27.5 кг/м2

Проницаемость . 23% (снаряд 500 НР)

Броня. Тип МК6

Броня ТА.МК6 (Arm 6)

Плотность 3.75 кг/м2

Проницаемость . 57% (снаряд 500 НР)

Броня СА.МК6 (Arm 6)

Плотность 7.5 кг/м2

Проницаемость . 46% (снаряд 500 НР)

Броня МА.МК6 (Arm 6)

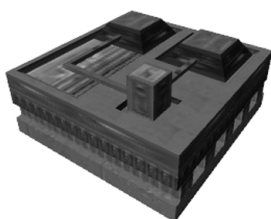
Плотность 22.5 кг/м2

Проницаемость . 31% (снаряд 500 НР)

Броня ЛА.МК6 (Arm 6)

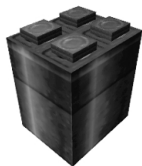
Плотность 30 кг/м2

Проницаемость . 20% (снаряд 500 НР)



7.2.4.2 Энергоблок.

Легкие Энергоблоки

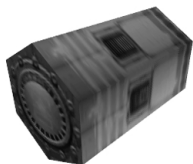


Энергоблок SBt1

Вес 0.2 т

Емкость 3 кВтч

Мощность 5 МВт



Энергоблок SBt2

Вес 0.4 т

Емкость 3.4 кВтч

Мощность 5.6 МВт



Энергоблок SBt3

Вес 0.5 т

Емкость 3.7 кВтч

Мощность 6.2 МВт



Энергоблок SBt4

Вес 0.7 т

Емкость 4.1 кВтч

Мощность 6.8 МВт

Средние Энергоблоки

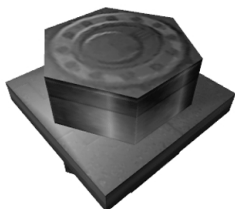


Энергоблок MBt1

Вес 0.5 т

Емкость 9.6 кВтч

Мощность 12 МВт

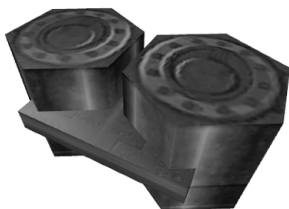


Энергоблок MBt2

Вес 1 т

Емкость 10.4 кВтч

Мощность 13 МВт

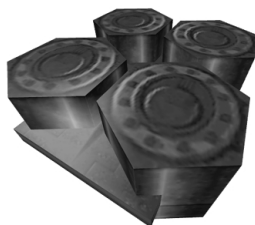


Энергоблок MBt3

Вес 1.5 т

Емкость 11.2 кВтч

Мощность 14 МВт



Энергоблок MBt4

Вес 2 т

Емкость 12 кВтч

Мощность 15 МВт

Тяжелые Энергоблоки



Энергоблок LBT1

Вес 0.8 т

Емкость 2.2 кВтч

Мощность 25.5 МВт

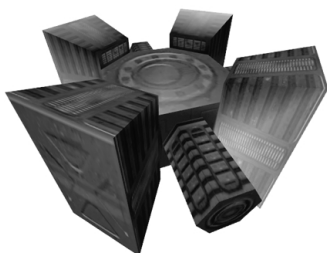


Энергоблок LBT2

Вес 1.5 т

Емкость 25 кВтч

Мощность 28.5 МВт



Энергоблок LBT3

Вес 2.3 т

Емкость 28 кВтч

Мощность 31.5 МВт



Энергоблок LBT4

Вес 3.5 т

Емкость 31 кВтч

Мощность 34.5 МВт

7.2.4.3 Двигатели.

Легкие двигатели

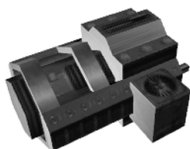


Двигатель SEng1

Вес 0.5 т

Потребление 0.8 МВт

Мощность 0.5 МВт



Двигатель SEng2

Вес 0.7 т

Потребление 1.2 МВт

Мощность 1 МВт



Двигатель SEng3

Вес 0.9 т

Потребление 1.5 МВт

Мощность 1.3 МВт



Двигатель SEng4

Вес 1.4 т

Потребление 1.9 МВт

Мощность 1.9 МВт

Средние двигатели



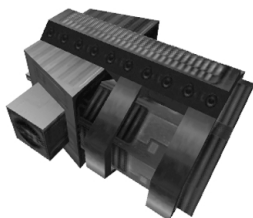
Двигатель MEng1

Вес 1.2 т
Потребление 2 МВт
Мощность 1.4 МВт



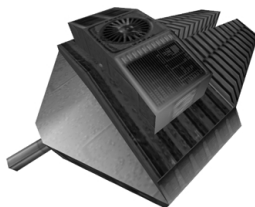
Двигатель MEng2

Вес 1.8 т
Потребление 2.5 МВт
Мощность 2 МВт



Двигатель MEng3

Вес 2.4 т
Потребление 3.1 МВт
Мощность 2.8 МВт



Двигатель MEng4

Вес 3 т
Потребление 3.8 МВт
Мощность 3.8 МВт

Тяжелые двигатели



Двигатель LEng1

Вес 1.6 т

Потребление 4.5 МВт

Мощность 3.1 МВт



Двигатель LEng2

Вес 2.4 т

Потребление 6.8 МВт

Мощность 5.4 МВт

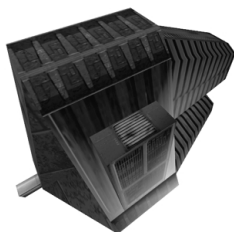


Двигатель LEng3

Вес 3.7 т

Потребление 9 МВт

Мощность 8.1 МВт



Двигатель LEng4

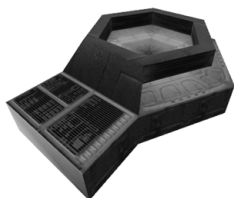
Вес 4.8 т

Потребление 11.2 МВт

Мощность 11.2 МВт

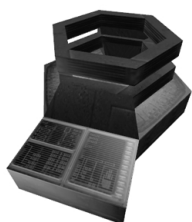
7.2.4.4 Генератор защитного силового поля.

Генераторы поля малого типоразмера



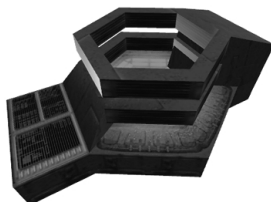
Генератор защитного поля TSG1

Вес 0.2 т
 Потребление 0.8 МВт
 Регенерация 4 НР/с
 Мощность 350 НР



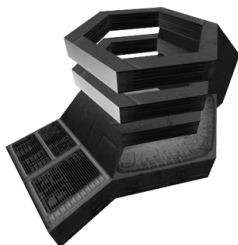
Генератор защитного поля TSG2

Вес 0.2 т
 Потребление 0.9 МВт
 Регенерация 6 НР/с
 Мощность 650 НР



Генератор защитного поля TSG3

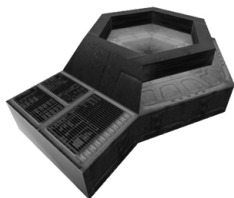
Вес 0.3 т
 Потребление 1 МВт
 Регенерация 8 НР/с
 Мощность 950 НР



Генератор защитного поля TSG4

Вес 0.3 т
 Потребление 1.1 МВт
 Регенерация 10 НР/с
 Мощность 1200 НР

Генераторы поля легкого типоразмера



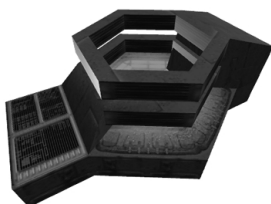
Генератор защитного поля SSG1

Вес 0.2 т
Потребление 1.8 МВт
Регенерация 11 НР/с
Мощность 1500 НР



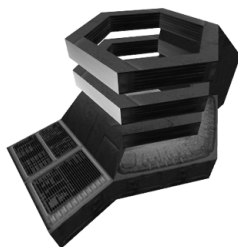
Генератор защитного поля SSG2

Вес 0.3 т
Потребление 1.9 МВт
Регенерация 13 НР/с
Мощность 1700 НР



Генератор защитного поля SSG3

Вес 0.3 т
Потребление 2 МВт
Регенерация 15 НР/с
Мощность 1850 НР



Генератор защитного поля SSG4

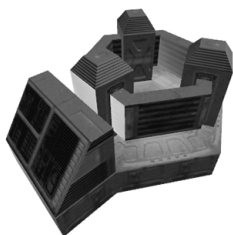
Вес 0.4 т
Потребление 2.1 МВт
Регенерация 17 НР/с
Мощность 1950 НР

Генераторы поля среднего типоразмера



Генератор защитного поля MSG1

Вес 0.9 т
 Потребление 2.7 МВт
 Регенерация 30 НР/с
 Мощность 2500 НР



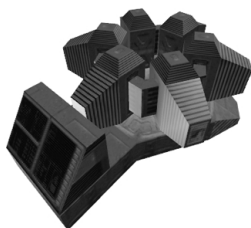
Генератор защитного поля MSG2

Вес 1 т
 Потребление 2.85 МВт
 Регенерация 32 НР/с
 Мощность 2700 НР



Генератор защитного поля MSG3

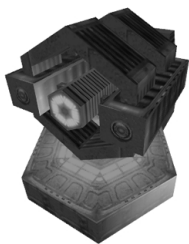
Вес 1.2 т
 Потребление 3 МВт
 Регенерация 34 НР/с
 Мощность 2850 НР



Генератор защитного поля MSG4

Вес 1.3 т
 Потребление 3.15 МВт
 Регенерация 36 НР/с
 Мощность 3000 НР

Генераторы поля тяжелого типоразмера



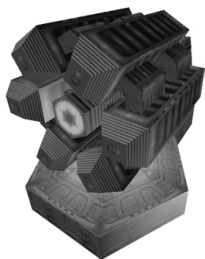
Генератор защитного поля LSG1

Вес 1.5 т
Потребление 4.6 МВт
Регенерация 50 НР/с
Мощность 3350 НР



Генератор защитного поля LSG2

Вес 1.5 т
Потребление 4.8 МВт
Регенерация 60 НР/с
Мощность 3500 НР



Генератор защитного поля LSG3

Вес 1.6 т
Потребление 5 МВт
Регенерация 70 НР/с
Мощность 3650 НР

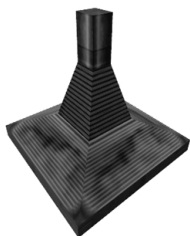


Генератор защитного поля LSG4

Вес 1.8 т
Потребление 5.2 МВт
Регенерация 80 НР/с
Мощность 3800 НР

7.2.4.5 Генератор помех.

Легкие генераторы помех



Генератор помех SDS1

Вес 0.2 т

Потребление 0.08 МВт

Помехи 0 %

(только режим камуфляжа)

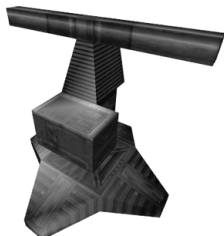


Генератор помех SDS2

Вес 0.2 т

Потребление 0.09 МВт

Помехи 20 %



Генератор помех SDS3

Вес 0.2 т

Потребление 0.1 МВт

Помехи 35 %



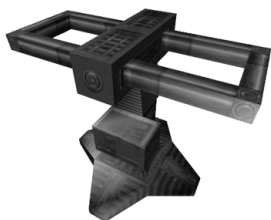
Генератор помех SDS4

Вес 0.3 т

Потребление 0.11 МВт

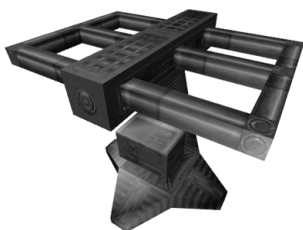
Помехи 50 %

Средние генераторы помех



Генератор помех MDS1

Вес 0.5 т
Потребление 0.18 МВт
Помехи 0 %
(только режим камуфляжа)



Генератор помех MDS2

Вес 0.6 т
Потребление 0.19 МВт
Помехи 20 %



Генератор помех MDS3

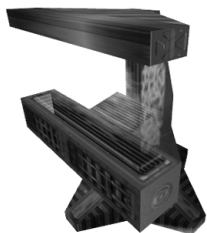
Вес 0.8 т
Потребление 0.2 МВт
Помехи 35 %



Генератор помех MDS4

Вес 0.9 т
Потребление 0.21 МВт
Помехи 50 %

Тяжелые генераторы помех



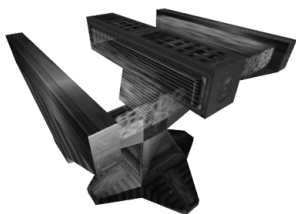
Генератор помех LDS1

Вес 0.9 т

Потребление 0.27 МВт

Помехи 0 %

(только режим камуфляжа)



Генератор помех LDS2

Вес 1.3 т

Потребление 0.29 МВт

Помехи 20 %

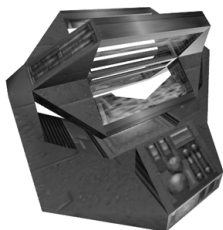


Генератор помех LDS3

Вес 1.6 т

Потребление 0.3 МВт

Помехи 35 %



Генератор помех LDS4

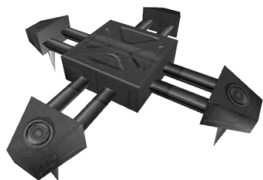
Вес 1.9 т

Потребление 0.31 МВт

Помехи 50 %

7.2.4.6 Система автоматического ремонта.

Легкие системы автоматического ремонта

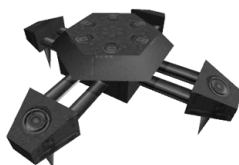


Система саморемонта SRS1

Вес 0.3 т

Потребление 0.8 МВт

Регенерация 11 НР/с



Система саморемонта SRS2

Вес 0.5 т

Потребление 0.09 МВт

Регенерация 13 НР/с



Система саморемонта SRS3

Вес 0.8 т

Потребление 0.1 МВт

Регенерация 15 НР/с



Система саморемонта SRS4

Вес 1 т

Потребление 0.11 МВт

Регенерация 17 НР/с

Средние системы автоматического ремонта



Система саморемонта MRS1

Вес 1 т
 Потребление 0.18 МВт
 Регенерация 30 НР/с



Система саморемонта MRS2

Вес 2 т
 Потребление 0.19 МВт
 Регенерация 32 НР/с



Система саморемонта MRS3

Вес 3 т
 Потребление 0.2 МВт
 Регенерация 34 НР/с



Система саморемонта MRS4

Вес 4 т
 Потребление 0.21 МВт
 Регенерация 36 НР/с

Тяжелые системы автоматического ремонта



Система саморемонта LRS1

Вес 1.5 т

Потребление 0.27 МВт

Регенерация 50 HP/с



Система саморемонта LRS2

Вес 3 т

Потребление 0.29 МВт

Регенерация 60 HP/с



Система саморемонта LRS3

Вес 4.5 т

Потребление 0.3 МВт

Регенерация 70 HP/с



Система саморемонта LRS4

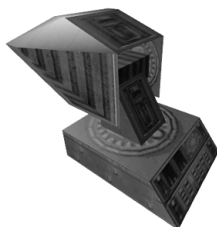
Вес 6 т

Потребление 0.31 МВт

Регенерация 80 HP/с

7.2.4.7 Блок сенсоров.

Легкие блоки сенсоров

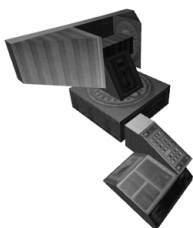


Сенсор SSM1

Вес 0.2 т

Потребление 0.08 МВт

Радиус 250 м

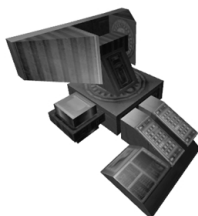


Сенсор SSM2

Вес 0.3 т

Потребление 0.09 МВт

Радиус 300 м



Сенсор SSM3

Вес 0.4 т

Потребление 0.1 МВт

Радиус 400 м



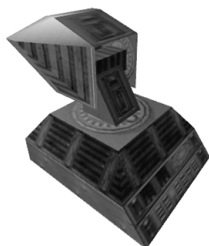
Сенсор SSM4

Вес 0.5 т

Потребление 0.11 МВт

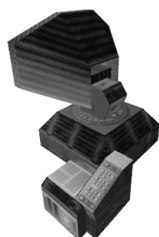
Радиус 600 м

Средние блоки сенсоров



Сенсор MSM1

Вес 1.2 т
Потребление 0.18 МВт
Радиус 300 м



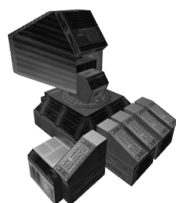
Сенсор MSM2

Вес 1.3 т
Потребление 0.19 МВт
Радиус 350 м



Сенсор MSM3

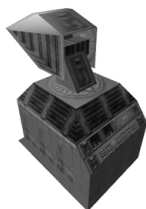
Вес 1.4 т
Потребление 0.2 МВт
Радиус 450 м



Сенсор MSM4

Вес 1.5 т
Потребление 0.21 МВт
Радиус 650 м

Тяжелые блоки сенсоров



Сенсор LSM1

Вес 2.1 т
Потребление 0.27 МВт
Радиус 350 м



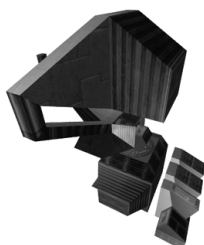
Сенсор LSM2

Вес 2.3 т
Потребление 0.28 МВт
Радиус 400 м



Сенсор LSM3

Вес 2.5 т
Потребление 0.29 МВт
Радиус 500 м

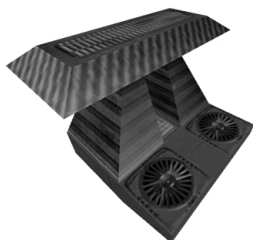


Сенсор LSM4

Вес 2.8 т
Потребление 0.3 МВт
Радиус 700 м

7.2.4.8 Дефлектор - излучатель силового поля.

Дефлекторы малого типоразмера

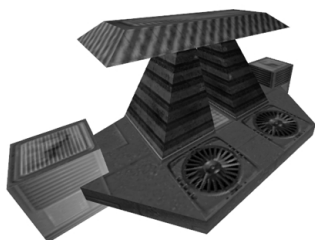


Дефлектор TDF1

Вес 0.1 т

Потребление 0.08 МВт

КПД 70 %



Дефлектор TDF2

Вес 0.1 т

Потребление 0.09 МВт

КПД 80 %



Дефлектор TDF3

Вес 0.2 т

Потребление 0.1 МВт

КПД 90 %



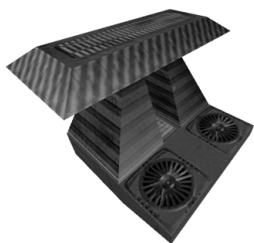
Дефлектор TDF4

Вес 0.2 т

Потребление 0.11 МВт

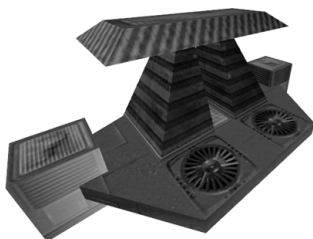
КПД 100 %

Дефлекторы легкого типоразмера



Дефлектор SDF1

Вес 0.2 т
 Потребление 0.18 МВт
 КПД 70 %



Дефлектор SDF2

Вес 0.2 т
 Потребление 0.19 МВт
 КПД 80 %



Дефлектор SDF3

Вес 0.2 т
 Потребление 0.2 МВт
 КПД 90 %



Дефлектор SDF4

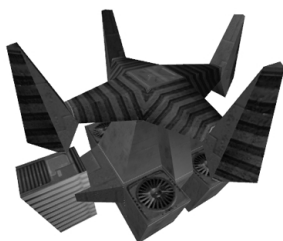
Вес 0.3 т
 Потребление 0.21 МВт
 КПД 100 %

Дефлекторы среднего типа размера



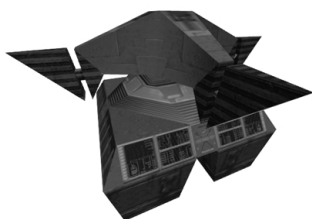
Дефлектор MDF1

Вес 0.4 т
Потребление 0.28 МВт
КПД 85 %



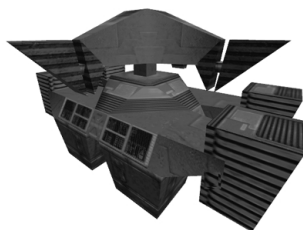
Дефлектор MDF2

Вес 0.5 т
Потребление 0.29 МВт
КПД 90 %



Дефлектор MDF3

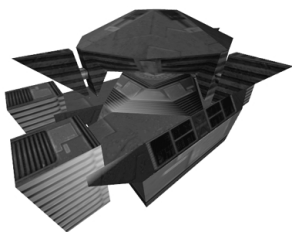
Вес 0.6 т
Потребление 0.3 МВт
КПД 95 %



Дефлектор MDF4

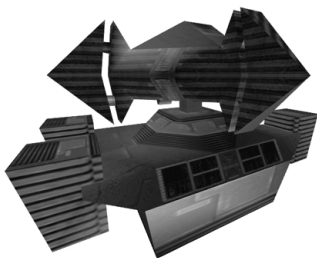
Вес 0.7 т
Потребление 0.31 МВт
КПД 100 %

Дефлекторы тяжелого типоразмера



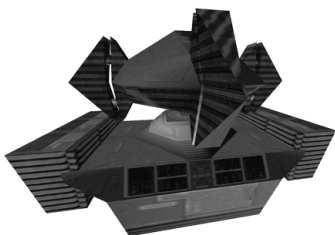
Дефлектор LDF1

Вес 0.5 т
Потребление 0.46 МВт
КПД 80 %



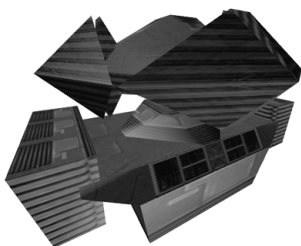
Дефлектор LDF2

Вес 0.7 т
Потребление 0.48 МВт
КПД 85 %



Дефлектор LDF3

Вес 0.8 т
Потребление 0.5 МВт
КПД 90 %



Дефлектор LDF4

Вес 1 т
Потребление 0.52 МВт
КПД 100 %

8 Полезные советы молодым капитанам.

- Справочная информация и необходимые инструкции доступны в миссиях по нажатию клавиши **F1**
- Увеличивайте собственный контингент путем захвата нейтральных боевых роботов.
- Развивайте новые технологии и модернизируйте свои сооружения. Это позволит Вам строить более мощных боевых роботов и обеспечивать собственную базу необходимыми ресурсами для дальнейшего развития.
- Используйте систему авторемонта для восстановления характеристик боевого костюма, иначе Вы становитесь легкой добычей для боевых роботов противника и хищной фауны планет Лабиринта.
- Для ведения эффективного индивидуального боя постоянно следите за уровнем энергии систем вооружений вашего боевого костюма.
- Энергетический щит каждого из сооружений поможет Вам укрыться от огня превосходящих

сил противника. Эту тактику удобно использовать при захвате сооружений и атаке вражеских баз

- Для уничтожения мощных боевых машин противника следует заманивать их на территорию вашей базы, превращая противника в легкую мишень для орудий башни и бункера.
- Не оставляйте собственную базу без охраны, поскольку противник непременно попытается атаковать и захватить стратегически важные сооружения. При игре в командном (стратегическом) режиме оставляйте в резерве хотя бы одного легкого варбота для повторного захвата потерянных зданий, поскольку средние и тяжелые машины для выполнения этой задачи не предназначены. В противном случае Вам придется покинуть бункер и самостоятельно захватывать сооружения, вызывая огонь на себя и подвергая серьезному риску выполнение задач миссии.
- Не применяйте шаблонную тактику для выполнения различных боевых задач. Некоторые варботы противника значительно превосходят вас по огневой мощи и боевой устойчивости.

- Наиболее полную информацию об игре и ответы на часто задаваемые вопросы можно найти на сайте www.parkan.ru в разделе "Вопрос - Ответ"

9 Авторы.

Дизайн игры:

Олег Костин

Никита Скрипкин

Руководители проекта:

Олег Костин

Александр Округ

Главный программист:

Виктор Мурогов

Программисты:

Владислав Суглобов

Илья "Tank" Конюхов

Александр "Xenocid" Колосков

Олег Овечкин

Иван Скрипкин

Сергей Шульц

Александр Табунов

Евгений Агишев

Алексей Коржебин

Дизайнер миссий:

Никита Герасимов

Художники:

Олег Костин

Павел "ТВАРЬ" Федорчук

Григорий Елисеев

Дмитрий "MonsterDimka" Капустин

Управление данными:

Максим Рюмин

Дизайнер звуковых эффектов

Олег Овечкин

Звукорежиссеры

Кларк Клейман

Андрей Кудрявцев

Актеры

Андрей Градобоев

Людмила Иванова

Павел Иванов

Композитор:

Павел "Punishment" Стебаков

Тестирование и подготовка к изданию:

Степан Зотов

Тестеры:

Александр Шапкин

Андрей Сланин

Андрей Максимов

Григорий Айриян

Антон Старостенко

Павел "Punishment" Стебаков

Бета-тестеры:

Андрей Гордеев

Михаил Васин

Игорь Грачев

Дмитрий Баскаков
Дмитрий Готовцев
Дмитрий Нащекин
Андрей Иванов
Сергей Таланов
Андрей Цыганок
Михаил Браккер
Тимур Сулейманов
Валерий Миленков
Герман Андросов
Игорь Лебединский
Эльдар Абросимов
Антон Рогозников

Пояснения к игре:

Олег Костин
Степан Зотов
Илья Бабицкий

Дизайн буклета:

Олег Костин
Дмитрий "MonsterDimka" Канустин

Издание игры:

Евгений Ломко

Продюсер:

Никита Скрипкин